KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BADAN STANDAR, KURIKULUM, DAN ASESMEN PENDIDIKAN
PUSAT PERBUKUAN

Buku Panduan Guru
Seni Rupa

Bambang Subarnas
Lenny Djanurlia

SMA KELAS XI

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI

Penulis
Bambang Subarnas
Lenny Djanurlia

Penelaah
Sukarman B.
Savitri Putri Ramadina

Penyelia/Penyelaras
Supriyatno
E. Oos M. Anwas
Yanuar Adi Sutrasno
Emira Novitriani Yusuf

Penyunting
Iriaji

Ilustrator
Wanda Widiyawati

Penata Letak (Desainer)
Yon Aidil

Penerbit
Pusat Perbukuan
Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
https://buku.kemdikbud.go.id

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-354-4 (no, jil lengkap)
ISBN 978-602-244-624-8 (jil. 2)

Isi buku ini menggunakan huruf Newsreader Text 12/18 pt. Production Type.
x, 334 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi sesuai tugas dan fungsinya mengembangkan kurikulum yang mengusung semangat merdeka belajar mulai dari satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, sesuai Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 tentang Sistem Perbukuan, pemerintah dalam hal ini Pusat Perbukuan memiliki tugas untuk menyiapkan Buku Teks Utama.

Buku teks ini merupakan salah satu sumber belajar utama untuk digunakan pada satuan pendidikan. Adapun acuan penyusunan buku adalah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah. Sajian buku dirancang dalam bentuk berbagai aktivitas pembelajaran untuk mencapai kompetensi dalam Capaian Pembelajaran tersebut. Penggunaan buku teks ini dilakukan secara bertahap pada Sekolah Penggerak sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 162/M/2021 tentang Program Sekolah Penggerak.

Sebagai dokumen hidup, buku ini tentunya dapat diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan. Oleh karena itu, saran-saran dan masukan dari para guru, peserta didik, orang tua, dan masyarakat sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan buku teks ini. Pada kesempatan ini, Pusat Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik dan guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Oktober 2021
Plt. Kepala Pusat,

Supriyatno
NIP 19680405 198812 1 001

Prakata

Manusia dikaruniai dengan kemampuan untuk berpikir dan merasakan keindahan, sehingga kreatifitas terus berkembang sepanjang sejarah peradaban. Kreatifitas dalam mengolah bentuk, warna, lambang, sudah dilakukan sepanjang sejarah peradaban itu. Lukisan-lukisan gua yang dibuat pada masa prasejarah ribuan tahun lalu di beberapa tempat di dunia (termasuk di Indonesia) yang masih dapat kita saksikan hingga hari ini merupakan salah satu buktinya.

Dalam skala kecil, kita dapat menyaksikan perkembangan kreatifitas pada anak-anak Para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak anak adalah “seniman”. (Hurlock, 1985:328) . Menggambar, bermain peran, dan aktifitas kreatif lainnya dilakukan dengan suka cita tanpa dibayangi “takut salah”. Keadaan itu berubah seiring dengan perkembangan sikap rasional, pengalaman visual dari lingkungan sekitar, dan pandangan masyarakat terhadap kreatifitas. Didalam pembelajaran seni rupa, masih sering kita jumpai peserta didik yang memandang dirinya sebagai berbakat atau tidak berbakat seni. Terlepas dari perdebatan tentang peran bakat dalam kreatifitas seni, pandangan tersebut telah menjadi batas yang memisahkan seseorang untuk belajar berkreasi seni. Seseorang yang memandang dirinya tidak berbakat, biasanya memilih tidak melanjutkan belajar tentang seni. Sebaliknya bagi yang memandang dirinya berbakat, terdorong untuk mengeksplorasi kreatifitasnya dalam bidang seni. Dalam konteks ini, rekan- rekan guru sebaiknya memberikan pemahaman, bahwa pembelajaran seni rupa dapat dilakukan oleh semua siswa dengan tidak mengandalkan pada pandangan tentang bakat, sehingga siswa terbebas dari penilaian diri yang negatif yang dapat menjadi penghambat awal pengembangan kemampuan kreatifnya. Oleh karena itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran seni rupa dengan suka cita.

Menurut pandangan psikologi, peserta didik pada kelas 11 (fase F) berada dalam masa penentuan (*Period of Decisioan*), dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Siswa memiliki kemampuan untuk menganalisa dan mengevaluasi gagasan, pesan, serta kemampuan teknis berkarya seni rupa. Pembelajaran seni rupa pada fase ini diharapkan dapat merangsang potensi tersebut sehingga peserta didik menyadari kemampuannya. Kesadaran tersebut diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam bidang seni rupa.

Buku panduan guru ini dirancang berdasarkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa Kelas 11 (Fase F) dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Didalam perancangannya kami berusaha untuk menjembatani kebutuhan rekan-rekan guru di seluruh Indonesia dengan beraneka ragam kondisinya. Kami berharap buku ini dapat menjadi inspirasi bagi rekan rekan guru didalam merangsang kreatifitas peserta didik melalui seni rupa, membagun rasa percaya diri, mencintai keindahan dan harmoni kehidupan.

Sebagai sebuah inspirasi, didalam pelaksanaan pembelajaran, buku ini dapat disesuaikan dengan kondisi siswa dan konteks lingkungan sekitar. Kemudahan akses melalui internet terhadap informasi perkembangan dan karya seni rupa dari berbagai belahan dunia dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan, pada saat yang sama perlu menyadarkan pentingnya untuk mengangkat dan menghargai kekayaan seni rupa lokal sebagai bagian dari perkembangan seni rupa, sehingga tumbuh sikap kesetaraan didalam mengahadapi perkembangan seni rupa.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat menikmati perjalanan artistik anda.

Jakarta, Juni 2021

Penulis

Daftar Isi

Daftar Gambar

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Bagian I
Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum:
1. Bagian 1: pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa
2. Bagian 2: pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa
3. Bagian 3: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:
1. Bagian 1: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase
2. Bagian 2: Capaian Pembelajaran Fase E Berdasarkan Elemen dan Sub-elemen
3. Bagian 3: Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambaran perkembangan capaian peserta didik dalam 6 fase pembelajaran

Gambar 1. Gambaran perkembangan capaian peserta didik dalam 6 fase pembelajaran

A. Profil Pelajar Pancasila pada Pembelajaran Seni Rupa

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), kompetensi

global (*global competencies*), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/ kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah:

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Gambar 2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Tabel 1 Elemen, Subelemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia	Akhlak pribadi Akhlak kepada manusia Akhlak kepada alam Akhlak bernegara	• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri. • Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni. • Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik. • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian. • Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan. • Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakanpendapatnya sendiri. • Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dankekerasan terhadap sesama manusia. • Saya dapat mengekspresikan empati. • Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar. • Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. • Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Berkebinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya Komunikasi dan interaksi antar budaya Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan Berkeadilan Sosial	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dankelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. • Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, danmenghargai keunikan masing-masing budaya. • Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain. • Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. • Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi • Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinnekaan saya. • Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yangada untuk mencapai tujuan bersama. • Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.
Bergotong Royong	Kolaborasi	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikanmasukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu • Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya.

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
	Kepedulian Berbagi	• Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuanbersama • Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yangdipimpin. • Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas. • Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaansaya. • Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar danmenyimpannya kembali pada tempatnya. • Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan temansekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.
Mandiri	Pemahaman diri dan situasi Regulasi diri.	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. • Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. • Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya. • Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yangberkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. • Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telahdisepakati.
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalamsejarah seni • Saya ingat apa yang telah saya pelajari. • Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. • Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. • Saya dapat menggunakan kosakata seni. • Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untukmembantu pemahaman saya dalam seni.

Elemen	Subelemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik. Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karyaseni baru.
Kreatif	Menghasilkan gagasan yang original. Menghasilkan karya dan tindakan yang original	• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencobateknik baru. • Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan carayang sama sepanjang waktu. • Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal • Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalammerespon dan membuat karya seni • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untukmengatasi persoalan • Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide sayasendiri. • Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apayang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru. • Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya. • Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisabelajar dari kesalahan tersebut.

B. Capaian Pembelajaran Seni Rupa

1. Rasional

Kemampuan untuk dapat melihat, merasakan dan mengalami keindahan, kemungkinan dan potensi dalam hidup adalah distingsi kemanusiaan. Seni rupa bersifat universal. Bahasa rupa yang ditangkap oleh mata mampu menembus sekat-sekat perbedaan, termasuk perbedaan bahasa. Semenjak zaman prasejarah, manusia sudah mengandalkan bahasa rupa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.

Kita hidup dalam dunia yang penuh dengan rupa dan citraan yang tanpa disadari memiliki daya dan dampak luar biasa untuk menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, menghancurkan dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Pembelajaran seni rupa mengajak peserta didik Indonesia dapat berpikir terbuka, apresiatif, empatik, serta menghargai perbedaan dan keberagaman. Selain itu, peserta didik Indonesia juga memperoleh pengalaman estetik sebagai hasil proses perenungan dari dalam maupun luar diri mereka yang dituangkan dalam karya seni rupa. Karya yang mencerminkan emosi dan hasil pemikiran mereka yang berdampak pada diri, lingkungan maupun masyarakat.

Pembelajaran seni rupa memperlihatkan seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang dapat membentuk sejarah, budaya dan peradaban sebuah bangsa maupun seluruh dunia. Peserta didik Indonesia harus menghargai dan melestarikan budaya, terutama budaya Indonesia. Karena melalui budaya peserta didik Indonesia akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami sebuah keindahan sehingga dengan kesejahteraan jiwanya itu, peserta didik dapat memberikan kemampuan terbaik yang dimiliki dirinya pada lingkungan dan masyarakat.

Dengan demikian, peserta didik Indonesia diharapkan mampu menghidupkan dan menyelaraskan ranah estetika, logika dan etika dalam sebuah kesatuan yang optimal sesuai potensi kemanusiaannya sebagaimana termaktub dalam Profil Pelajar Pancasila.

2. Tujuan Belajar Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa bertujuan menjadi wahana yang menyenangkan bagi peserta didik untuk mengalami bagaimana kreativitas dapat membantu meningkatkan kualitas hidupnya. Melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, relevan dan dekat secara emosional dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, Pendidikan Seni Rupa bertujuan menghasilkan peserta didik yang antusias untuk terus belajar (*life long learner*), kreatif, mampu berani mengekspresikan diri, gigih berusaha, reflektif, bernalar kritis, berkontribusi aktif bagi lingkungannya dan selalu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Peserta didik Indonesia yang berkualitas mampu bekerja secara mandiri maupun bekerjasama dengan orang lain, tanpa memandang perbedaan suku, agama, ras, dan antar golongan secara efektif dan efisien.

Kesadaran atas perbedaan sebagai sebuah kewajaran dalam hidup dan memandangnya sebagai potensi kekuatan merupakan kualitas lainnya yang diharapkan terbentuk dalam diri peserta didik Indonesia. Kemampuan mengapresiasi, peka terhadap keindahan yang ada di sekitar diri, lingkungan, dan masyarakat yang beragam secara global.

Pembelajaran seni rupa juga dapat mempertajam kemampuan peserta didik Indonesia dalam melihat, mengenal, merasakan, memahami dan mengalami nilai-nilai estetik guna menyampaikan maupun merespon sebuah gagasan atau situasi, melihat dan menciptakan sebuah peluang serta mendayagunakan sumber daya yang dimiliki untuk menyelesaikan sebuah permasalahan. Sehingga, tujuan dari pembelajaran seni rupa memiliki peran yang sangat penting sebagai pembentuk peserta didik Indonesia sesuai profil pelajar Pancasila.

3. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

- Kreativitas peserta didik Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan peserta didik dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

- Kepekaan dan daya apresiasi peserta didik Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.
- Keterampilan peserta didik Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.
- Karya seni rupa yang dihasilkan oleh peserta didik Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara lokal maupun global.
- Peserta didik Indonesia mampu berkolaborasi dan mengintegrasikan keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

Gambar 3. Karakteritistik pelajaran Seni Rupa

4. Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

Gambar 4. Elemen (Strands) pembelajaran Seni Rupa

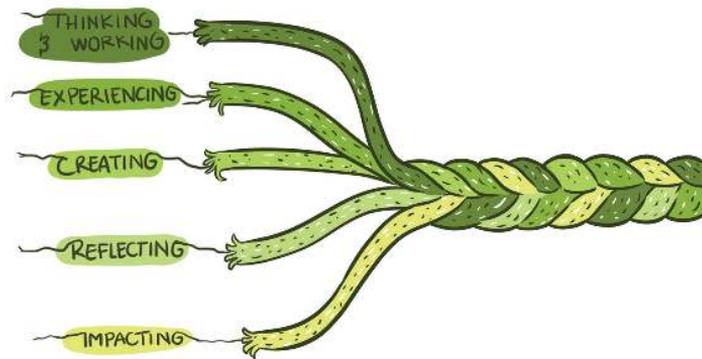
- **Berpikir dan bekerja artistik** (*Thinking and Working Artistically*)
  Kemampuan peserta didik untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan peserta didik dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan peserta didik mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

  Peserta didik wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan estetika. Meskipun demikian, peserta didik tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

  Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan peserta didik untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

- **Mengalami** (*Experiencing*)
  Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, peserta didik dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

  Dalam eksplorasi dan eksperimen, peserta didik dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, peserta didik juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.
- **Menciptakan** (*Making/creating*)
  Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi peserta didik dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman peserta didik itu sendiri.
- **Merefleksikan** (*Reflecting*)
  Landasan pembelajaran seni rupa melatih peserta didik dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

  Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana peserta didik dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Peserta didik mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.
- **Berdampak** (*Impacting*)
  Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Peserta didik diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

Gambar 5. Lima Elemen (Strands) landasan pendekatan pembelajaran Seni Rupa

5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Berdasarkan rujukan periodisasi perkembangan seni rupa Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), maka Capaian Pembelajaran setiap fase dalam seni rupa dibagi sebagai berikut :

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak.

Fase A (Kelas 1 SD), masuk ke dalam Masa Pra-Bagan (*pre schematic period*), dimana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.

Sedangkan Fase A (Kelas 2 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), dimana konsep bentuk mulai tampak jelas.

Pada akhir fase A, peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat,

teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya.

Fase B (Kelas 3 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), dimana peserta didik cenderung mengulang sebuah bentuk. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (base line). Penafsiran ruang bersifat subyektif, tampak pada gambar tembus pandang. Gejala ini disebut dengan ideoplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Sedangkan Fase B (Kelas 4 SD), masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*), dimana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, peserta didik belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).

Pada akhir fase B peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual berupa bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) dimana peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan prinsip desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir fase C peserta didik mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Fase D, masuk ke dalam Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) dimana peserta didik mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh obyek lebih meningkat.

Pada akhir fase D, peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok, mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan peserta didik mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta peserta didik dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, terlebih apabila tanpa bimbingan.

Pada akhir fase E, selain peserta didik mampu berkarya baik mandiri dan/atau berkelompok, peserta didik juga mampu menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa dan hasil pengamatannya terhadap efektivitas pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa atau prinsip seni rupa dalam karya tersebut secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan peserta didik mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat. Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran peserta didik terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Peserta didik juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Mengalami	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap *pra bagan* dan *bagan*.	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap *bagan* dan *realisme awal*.	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap *realisme awal*.
Menciptakan	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap pra bagan dan bagan, dimana peserta didik telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap bagan dan realisme awal, dimana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, peserta didik belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).	Peserta didik mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan menggabungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak realisme awal, dimana peserta didik mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseimbangan dan irama mulai disadari.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Merefleksikan	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Peserta didik juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Peserta didik juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Peserta didik mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Peserta didik juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui dan memahami keutamaan faktor keselamatan dalam bekerja	Peserta didik mulai terbiasa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja	Peserta didik secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Peserta didik mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja
Berdampak	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya	Peserta didik mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*), dimana peserta didik mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang.	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*), dimana peserta didik tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.	Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki.
Menciptakan	Peserta didik mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Merefleksikan	Peserta didik mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Peserta didik mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Berpikir dan Bekerja Artistik	Peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Peserta didik mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Peserta didik mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

7. Elemen dan Subelemen untuk Seluruh Fase

Elemen	Subelemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya
	C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya
Merefleksikan	R.1 Apresiasi pengalaman dan pembelajaran artistik
	R.2 Mengamati, mengevaluasi dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Meninjau dan memperbarui karya pribadi
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain

8. Target Capaian Setiap Tahun

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
Di akhir kelas 1, peserta didik mampu : 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horisontal dan diagonal) 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya	Di akhir kelas 2, peserta didik mampu : 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/*base line* pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
Di akhir kelas 3, peserta didik mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk. 2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (base line) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.	Di akhir kelas 4,peserta didik mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.

3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai	3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Kelas 5	Kelas 6
Di akhir kelas 5, peserta didik mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai	Di akhir kelas 6, peserta didik mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
Di akhir kelas 7, siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan 2. meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ ritme dalam karyanya. 4. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 5. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya	Di akhir kelas 8, siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya	Di akhir kelas 9, siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain 4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Kelas 10
Di akhir kelas 10,Siswa mampu : 1. Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu 2. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya 3. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya 4. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya

Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Kelas 11	Kelas 12
Di akhir kelas 11, peserta didik mampu : 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya	Di akhir kelas 12, peserta didik mampu : 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis 4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya

C. Strategi Umum Pembelajaran

1. Perencanaan

a. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan peserta didik.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa :

1. Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya
2. Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada
3. Kesesuaian dengan alur fase perkembangan usia peserta didik
4. Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak
5. Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik
6. Tahapan perencanaan : jangka pendek (harian, mingguan, bulanan), jangka menengah (tri wulan atau semester) dan jangka panjang (satu tahun ajaran)

b. Tahapan Perencanaan

- **Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)**
  Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Perencanaan ini sebaiknya :
  - ❖ Waktu/ Jam Pelajaran, termasuk libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.
  - ❖ Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
  - ❖ Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

  Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan peserta didik dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan peserta didik.

- **Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)**
  Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

  Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

  ❖ Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki peserta didik sebelum memasuki pelajaran ini
  ❖ Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini Alur dan tujuan pembelajaran
  ❖ Ketersediaan sumber daya

- **Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)**
  Perencaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih.

RPP ini sebaiknya :

- ❖ Menyediakan informasi penting untuk semua orang dewasa yang mungkin terlibat dalam pembelajaran, sehingga dapat digunakan oleh siapapun yang mengajar terlepas dari latar belakang pendidikan atau keahliannya.
- ❖ Dapat sinambung atau berkelanjutan meski guru bidang studinya tidak hadir.
- ❖ Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan peserta didik, termasuk kecerdasan majemuk, difabilitas (*different ability*) atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- ❖ Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- ❖ Membangun respon peserta didik terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan peserta didik
- ❖ Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur
- ❖ Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas

- **Pembuatan RPP**
  1. Persiapan
  2. Tujuan Pembelajaran
  3. Kosa Kata
  4. Eksplorasi
  5. Aktivitas
  6. Bereskan dan Bersihkan
  7. Evaluasi
  8. Ekstensi

Gambar 6. Tahapan perencanaan pembelajaran Seni Rupa

2. Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana peserta didik terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Peserta didik ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran peserta didik itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar peserta didik sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit

atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar peserta didik memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati peserta didik untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri

a. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak peserta didik untuk :

- Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Peserta didik juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya
- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.

- Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan peserta didik menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
- Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Mungkin saja guru tidak memiliki latar belakang pendidikan seni rupa untuk mengajarkan seni rupa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah peserta didik terbiasa berpikir seperti seniman : kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan belajar melalui permainan (*playful*).
- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespon kebutuhan peserta didik dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat peserta didik secara emosional.
- Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada peserta didik untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan peserta didik mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

b. Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan peserta didik untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, peserta didik dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir, dan lain-lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang "salah": Peserta didik menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan Peserta didik mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat: Peserta didik diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

Jurnal Visual/Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana peserta didik untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, peserta didik dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif

Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan peserta didik untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar peserta didik memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, peserta didik diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak. Berikut beberapa contoh keterhubungan Seni Rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*): mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin
- Bahasa: membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama

c. Membangun Komunikasi Efektif

Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman peserta didik.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu

pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena peserta didik baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta peserta didik membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan peserta didik.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Peserta didik Fase A. Contoh : "*Gunting kertas ini menjadi dua bagian.*", "*Tempel potongan kertas ini pada buku.*", "*Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk.*"

Membiasakan Bicara

Banyak peserta didik, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan bicara. Peserta didik akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu peserta didik membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) dimana peserta didik diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada peserta didik bahwa Umpan Balik (*Feedback*) adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, peserta didik dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya :

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan : apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)
- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang peserta didik memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang peserta didik mengajukan pertanyaan, ajak peserta didik lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk peserta didik menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan

memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (open ended questions) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan: ***What (Apa), When (Kapan), Where (Di mana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa)***.

Untuk mengantisipasi peserta didik yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

- Peserta didik menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Peserta didik juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
- Contohkan pada peserta didik bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut
- Peserta didik di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Peserta didik tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak peserta didik untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial untuk Bahas Diskusi pada Umumnya untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu?

- Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

d. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap peserta didik datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan peserta didik lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan peserta didik yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai peserta didik yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Peserta didik mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan pasa peserta didik. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para peserta didik sehingga setiap peserta didik dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan menanamkan bahwa guru dan peserta didik tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif dimana seluruh peserta didik merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Peserta didik juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Peserta didik menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat

hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, peserta didik akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

Gambar 7. Suasana pembelajaran positif

e. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, bukan berarti guru tersebut tidak dapat mengajarkan mata pelajaran Seni Rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Peserta didik merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada peserta didiknya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (hands on) berdasarkan kondisi sekolah atau peserta didik dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah. Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para peserta didik. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran Seni Rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran peserta didik, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi peserta didik untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

Gambar 8. Strategi pembelajaran

f. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap peserta didik memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para peserta didik. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para peserta didik sehingga pembelajarannya menjadi

tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut:

- Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata peserta didik. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para peserta didik yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- Menempatkan peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Peserta didik yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan rata-rata atau lebih. Sementara peserta didik yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.
- Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir: Para peserta didik menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Peserta didik diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

g. Alat Bahan (*Resources*)

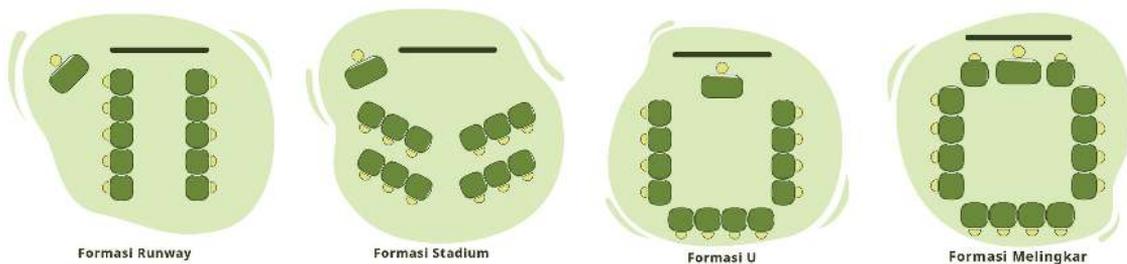
Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya

kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi peserta didik Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

h. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Peserta didik. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

Gambar 9. Tata letak kelas

- Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya peserta didik menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
- Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk peserta didik (*non toxic*).
- Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi peserta didik terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda

tajam dan panas (contohnya gunting, *cutter*, pisau, lem super, lem tembak, dan lain-lain)

- Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset
- Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap peserta didik bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik (*e-safety*), misalnya pastikan agar peserta didik tidak membagikan *password* pada orang lain, memasang filter agar peserta didik tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan peserta didik terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

i. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang peserta didik terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

- Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para Peserta didik
- Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap Peserta didik tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dll)
- Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran peserta didik

- Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran peserta didik
- Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya peserta didik dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya
- Di akhir semester atau tahun ajaran, peserta didik boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai
- Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Peserta didik menciptakan karya untuk lingkungannya.

3. Pemantauan dan Evaluasi

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan peserta didik untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- Kriteria Sukses Pembelajaran
- Teknik untuk memantau kemajuan peserta didik agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif
- Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan peserta didik

a. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa peserta didik perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu peserta didik untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus peserta didik diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada peserta didik dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi peserta didik rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri peserta didik untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan peserta didik dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi peserta didik untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

b. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan peserta didik dalam melalui karya yang dihasilkannya. Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks peserta didik. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Peserta didik diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan:

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana peserta didik untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi peserta didik melalui jurnal visualnya

Portofolio

Portofolio merupakan sarana peserta didik untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, peserta didik, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan peserta didik. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif

Proyek

Proyek merupakan sarana peserta didik melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan

dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan peserta didik.

Demonstrasi

Peserta didik menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

Laporan

Peserta didik membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu

Contoh Rubrik

<table>
<tr><td rowspan="2">Seni Rupa
Kelas 6 - Semester 1</td><td colspan="5">Rubrik Penilaian</td></tr>
<tr><td colspan="5">Unsur Budaya Lokal</td></tr>
<tr><td colspan="2">Nama :</td><td colspan="2">Kelas</td><td colspan="2" rowspan="2">Tanda Tangan Orangtua</td></tr>
<tr><td colspan="2">Nama Guru :</td><td colspan="2">Tanggal</td></tr>
<tr><td colspan="6"></td></tr>
<tr><td>Capaian</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>Nilai</td></tr>
<tr><td><u>Menggambar motif dari kain lokal</u>
Menggambar lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya
• penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%)
• keterampilan dan teknik (30%)</td><td>Belum memenuhi standar
0 - 49%</td><td>Menuju standar
50 - 49%</td><td>Memenuhi standar
75 - 94%</td><td>Melampaui standar
95-100%</td><td></td></tr>
<tr><td><u>Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna</u>
Menggambar lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya
• penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%)
• keterampilan dan teknik (30%)</td><td>Belum memenuhi standar
0 - 49%</td><td>Menuju standar
50 - 49%</td><td>Memenuhi standar
75 - 94%</td><td>Melampaui standar
95-100%</td><td></td></tr>
</table>

Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai • penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 - 49%	Menuju standar 50 - 49%	Memenuhi standar 75 - 94%	Melampaui standar 95-100%	
Profil Pelajar Pancasila *Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut*	**Komentar Guru dan Hasil Observasi** *Tidak diberi nilai angka*				

Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, peserta didik meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas. Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas:	Nama:			
Mewarnai dengan Pewarna Basah				
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas:	Nama:			
Aku Bisa!				
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

SMA Merdeka Belajar

Jl. Ki Hajar Dewantara No. 99, Kota Basundari

Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya

Tanggal		Mapel	Seni Rupa
Nama/kel		Topik	Laporan Proyek Pembuatan Batik
Kelas	10		

Refleksi Peserta didik

- Referensi :

____

____

- Langkah Pengerjaan :

____

____

- Kesulitan yang dihadapi :

____

____

- Penilaian Pribadi :

____

____

- Umpan Balik dari Guru :

____

____

____

Penilaian Guru:

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

(Ttd dan nama jelas peserta didik) (Ttd dan nama jelas guru)

________________ ________________

c. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar peserta didik mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, peserta didik dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Umpan balik yang paling efektif diberikan saat peserta didik tengah bekerja atau segera setelahnya. Peserta didik membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para peserta didik sebelumnya. Pastikan peserta didik mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut:

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik :

Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan peserta didik dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada peserta didik. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

Feedback Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca, sehingga peserta didik dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk merespon umpan balik anda secara tertulis juga.

A. Capaian Pembelajaran Fase F (Kelas 11)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan peserta didik mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan peserta didik dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan penggunaan unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran peserta didik terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Di akhir fase F, peserta didik diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan dalam proses kreatif dalam merespon keterkaitan diri dan lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, peserta didik sudah dapat menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Peserta didik juga diharapkan sudah dapat bekerja secara produktif, inventif atau inovatif baik secara mandiri maupun berkelompok. Selain itu, peserta didik juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya terhadap dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

B. Capaian Pembelajaran (CP) Fase F Berdasarkan Elemen dan Subelemen Pembelajaran Seni Rupa

<table>
<tr><td rowspan="3">Mengalami</td><td>A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era</td><td rowspan="3">Peserta didik mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (Period of Decision) dimana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki.</td></tr>
<tr><td>A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses</td></tr>
<tr><td>A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa</td></tr>
</table>

Elemen	Subelemen	Capaian Pembelajaran
Menciptakan	**C.1** Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya	Peserta didik mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan	
	C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya	
Merefleksikan	**R.1** Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik	Peserta didik mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.	
Berpikir dan Bekerja Artistik	**BBA.1** Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan	Peserta didik mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Peserta didik mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi	

Elemen	Subelemen	Capaian Pembelajaran
Berdampak	**D.1** Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain	Peserta didik mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal	

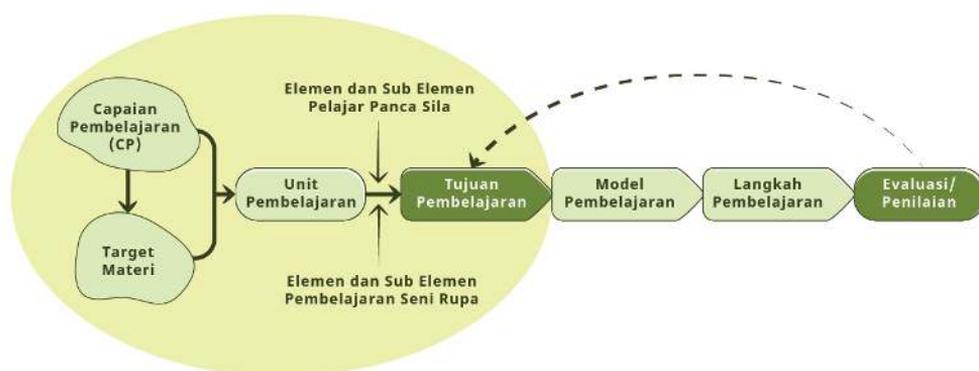
C. Target Materi (Konten) Fase F (Kelas 11)

Capaian Pembelajaran	Target Materi (Konten)
Semester 1	
CP 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.	Merekam dan mempresentasikan proses kreatif karyanya
CP 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya
	Menerapkan dan mengembangkan karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya.
Semester 2	
CP 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.	Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehar-hari
CP 4 Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain

1. Merancang Pembelajaran

Pembelajaran seni rupa pada Fase F (kelas 11) ini terdiri dari 5 (lima) unit kegiatan dengan jumlah subunit yang beragam. Penggunaan istilah "unit pembelajaran" dan "subunit pembelajaran" menunjukkan bahwa pembelajaran dikemas sebagai sebuah paket pembelajaran yang saling terkait dan berlanjut.

Sejalan dengan konsep unit pembelajaran, maka strategi pembelajaran mengacu pada pilihan model pembelajaran, misalnya model pembelajaran inkuiri, pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) , proyek, dan lain lain seperti yang sudah dikenal rekan-rekan guru. Sebagai contoh, pada buku ini Unit 1 (Menciptakan Karya Seni Rupa Yang Berdampak Bagi Lingkungan Sosial) terdiri dari 5 subunit, Ditempuh dalam 8 kali pertemuan, menggunakan model Pembelajaran Proyek. Desain pembelajaran dengan pendekatan model pembelajar ini tentu berdampak pada penilaian pembelajaran. Demikian pula Unit 2 dan 3 menggunakan model pembelajaran Instruksi Langsung (*Direct Instruction*). Pilihan model pembelajaran pada buku ini bukan pilihan mutlak. Kami berharap rekan rekan guru dapat merancang sendiri Model Pembelajaran yang ideal berdasarkan kondisi sekolah masing masing.

Apabila rekan rekan guru akan merancang sendiri Model Pembelajaran, berikut ini bagan kerangka yang dapat digunakan untuk membantu merancang pembelajaran.

Gambar 10. Bagan desain pembelajaran

Pemilihan model Pembelajaran ditentukan setelah komponen desain pembelajaran mempelajari 4 (empat) acuan yang ada didalam Petunjuk Umum di buku ini , yaitu:

1. Capaian Pembelajaran (CP),
2. Target Materi,
3. Elemen dan Subelemen Pembelajaran Seni Rupa,
4. Elemen dan Subelemen Pelajar Pancasila,

Acuan ini digunakan untuk membuat rumusan Tujuan Pembelajaran. Setelah itu, kita dapat menentukan model pembelajaran apa yang dianggap tepat. Langkah langkah pembelajaranpun akan mengikuti model pembelajaran yang digunakan. Demikian pula penilaian hasil pencapaian pembelajaran, akan mengikuti model pembelajaran yang digunakan.

2. Tentang Tujuan Pembelajaran

Dalam buku ini, proses perumusan tujuan pembelajaran mengikuti alur seperti yang tergambar pada Bagan Desain Pembelajaran diatas. Pada bagan berikut dicontohkan bagaimana konsep konsep kunci dari CP, Target Materi, Unit Pembelajaran, Elemen Pelajar Pancasila, dan Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa, tercermin didalam rumusan tujuan pembelajaran.

CP (Capaian Pembelajaran)	Target Materi (konten)	Unit Pembelajaran	Elemen Pelajar Pancasila	Tujuan Pembelajaran
CP 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya,	TKF 1.1 Merekam dan mempresentasi-kan proses kreatif karyanya,	Unit 1. Merancang Iklan Layanan Masyarakat Subunit 1.2. Pengertian dan Apresiasi Iklan Layanan Masyarakat Alokasi waktu: 1 pertemuan	Elemen: Bernalar Kritis Subelemen: Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahamannya dalam seni **Elemen landasan Pembelajaran Seni Rupa** Elemen: Mengalami Subelemen: A.3 Mengerti, merekam, dan mengumpulkan pengalaman dan informasi	Setelah mempelajari Subunit 1.2, diharapkan peserta didik dapat: Menjelaskan tentang iklan layanan, fungsi, media, dan langkah-langkah perancangan ILM dengan menggunakan kosakata seni dengan benar

Desain pembelajaran pada buku ini mempertimbangkan alokasi waktu pelajaran seni rupa pada umumnya, yaitu 2 jam pelajaran (90 menit) setiap pertemuan, dan jumlah standar peserta didik 36 orang. Demikian pula bagi sekolah yang belum cukup tersedia alat dan sarana pembelajaran seni rupa di pasaran untuk dimiliki peserta didik atau keterbatasan ketersediaan sarana di sekolah, diberi contoh dalam bentuk pembelajaran alternatif. Pada prinsipnya, pembelajaran seni rupa baik teori maupun praktik, perlu memiliki konteks dengan kondisi lingkungan dimana sekolah itu berada.

Materi pelajaran yang bersifat memperluas wawasan, seperti apresiasi seni rupa nusantara dan manca-negara, dapat disampaikan tetapi dianjurkan untuk menghubungkannya dengan kekayaan dan keragaman visual lokal. Melalui cara demikian, diharapkan peserta didik memiliki wawasan dan sikap apresiatif terhadap keragaman dan perkembangan seni rupa di tingkat nasional dan global, sambil tetap menghargai kekayaan visual lokal secara setara. Kosa kata lokal, tokoh seni rupa lokal, atau nama-nama lokal yang berhubungan dengan konsep keindahan seni, dapat diangkat dalam pembelajaran bersama dengan pengetahuan seni rupa yang disampaikan.

3. Recana Kegiatan Pembelajaran Fase F (kelas 11)

Capaian Pembelajaran	Target Materi (Konten)	Unit dan subunit Pembelajaran	Alokasi Waktu
Semester 1			
CP 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.	**Merekam** dan mempresentasi-kan proses kreatif karyanya	**Unit 1.** Menciptakan Karya Seni Rupa Yang Berdampak Bagi Lingkungan Sosial. 1.1 Memahami Masalah di Lingkungan Sekitar Sekolah. 1.1.1 Observasi Masalah di Lingkungan Sekolah 1.1.2 Identifikasi Masalah Menggunakan Teknik Mind Map. 1.2 Merancangan Karya Seni Rupa. 1.3 Membuat Karya Seni Rupa. 1,4 Uji publik Karya 1.5 Presentasi Hasil Uji Publik Karya.	2 pertemuan 1 pertemuan 3 pertemuan 1 pertemuan 1 pertemuan

CP 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya	**Unit 2.** Apresiasi seni rupa. 2.1. Mengenal Teknik Apresiasi Seni Rupa. 2.2. Apresiasi Seni Rupa Indonesia. 2.3. Apresiasi Seni Rupa Mancanegara	 1 pertemuan 2 pertemuan 1 pertemuan
	Menerapkan dan mengembangkan karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya.	**Unit 3.** Membuat Karya . 3.1. Membuat Karya Yang Dikembangkan Dari Hasil Apresiasi. 3.2. Apresiasi Karya Teman Sekelas	 3 pertemuan. 1 pertemuan
Semester 2			
CP 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.	Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehar-hari	**Unit 4.** Membuat Karya Ekspresi Personal. 4.1. Mengenal Proses Kreatif. 4.2. Eksplorasi Ide, Teknik, Dan Media dua dimensi. 4.3. Membuat Karya dua dimensi. 4.4. Presentasi Karya.	 1 Pertemuan 2 pertemuan 3 Pertemuan 2 Pertemuan
CP 4 Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain	**Unit 5.** Menggambar Ilustrasi Deskriptif. 5.1. Komunikasi Gambar. 5.2. Memilih materi pelajaran lain sebagai obyek gambar. 5.3. Membuat ilustrasi deskriptif. 5.4. Publikasi Karya.	 1 pertemuan 2 pertemuan 3 pertemuan 2 pertemuan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Unit 1

Menciptakan Karya Seni Rupa yang Berdampak Bagi Lingkungan Sekitar

Jenjang Sekolah	: SMA (Fase F)
Kelas	: 11
Alokasi Waktu	: 8 pertemuan.

Pengantar Unit 1

Unit 1 ini terdiri dari 5 subunit kegiatan dengan alokasi waktu keseluruhan 8 pertemuan. Alur pembelajaran Unit 1 sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran	Target Materi (Konten)	Unit dan subunit Pembelajaran	Alokasi Waktu
Smester 1			
CP 1. **Menggunakan** kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki **dampak** bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.	**Merekam** dan **mempresentasi-kan** proses kreatif karyanya	**Unit 1. Menciptakan Karya Seni Rupa Yang Berdampak Bagi Lingkungan Sosial**. 1.1 Memahami Masalah di Lingkungan Sekitar Sekolah. 1.1.1 Observasi Masalah di Lingkungan Sekolah 1.1.2 Identifikasi Masalah Menggunakan Teknik *Mind Map*. 1.2 Merancangan Karya Seni Rupa. 1.3 Membuat Karya Seni Rupa. 1,4 Uji publik Karya 1.5 Presentasi Hasil Uji Publik Karya.	2 pertemuan 1 pertemuan 3 pertemuan 1 pertemuan 1 pertemuan

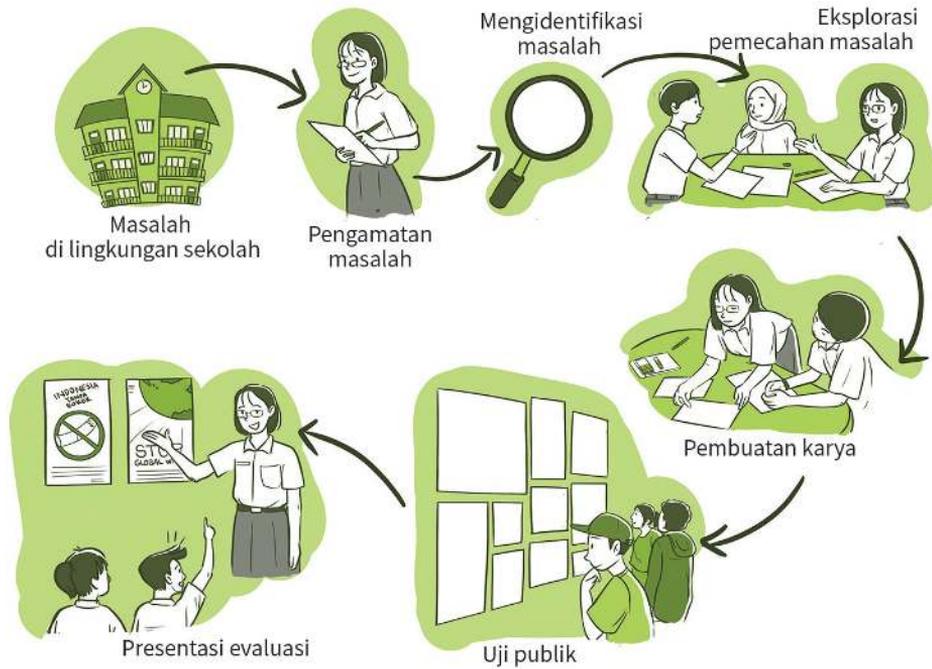
Seluruh unit pembelajaran ditujukan untuk mencapai Capaian Pembelajaran 1 (selanjutnya ditulis CP 1), yaitu peserta didik dengan kemampuan teknis dan pemikirannya dapat membuat karya yang berdampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.

Karya yang berdampak adalah karya yang dapat memberikan pengaruh atau perubahan pengetahuan, kesadaran, atau perilaku bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.

Untuk menciptakan karya seperti yang dimaksud didalam CP 1, diperlukan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah yang ada di lingkungan sekitar, sehingga dapat menghasilkan karya yang merespon atau menjawab permasalahan tersebut (kontekstual).

Setiap sekolah memiliki permasalahan yang khas masing masing. Oleh karena itu guru dapat menentukan model pembelajaran yang paling sesuai

dengan kondisi lingkungan, sehingga peserta didik dapat secara maksimal memanfaat potensinya untuk merespon masalah tersebut.

Pembelajaran Unit 1 pada buku ini dapat dianggap sebagai salah satu model diantara pilihan model yang lain. Pembelajaran Unit 1 ini menggunakan Model Pembelajaran Proyek yang dilakukan secara berkelompok dengan harapan dapat memaksimalkan aktifitas dan pemikiran kritis peserta didik.

Gambar 1.1. Alur model Pembelajaran Proyek

Penilaian Pembelajaran

Penilaian pembelajaran proyek ini dibuat satu paket berisi penilaian pada capaian kemampuan peserta didik selama mengikuti pembelajaran Unit 1. Format ini diisi oleh guru pada setiap penilaian Subunit kegiatan. Format ini dapat dimodifikasi sesuai dengan dan kreatifitas guru. Sebaiknya format ini juga dimiliki oleh peserta didik, agar dapat mengukur tingkat pencapaiannya, dan termotivasi melakukan perbaikan pada nilai yang kurang memuaskan dirinya.

FORMAT PENILAIAN UNIT 1

No	Aspek yang dinilai	Nilai	Catatan
1	Kemampuan menemukan dan merumuskan masalah dengan tepat. (dibuktikan dengan Judul masalah dan rumusan masalah pada format Jadwal Proyek)		
2	Kemampuan mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk memahami masalah tersebut, dibuktikan dengan lampiran hasil penelusuran atau wawancara.		
3	Kemampuan mengidentikasi masalah, dibuktikan dengan *mind map* yang menunjukkan pemetaan masalah dengan baik		
4	Menunjukkan kemampuan merancang karya yang relevan dengan masalah dan dapat dikerjakan dalam waktu 3 pertemuan. Ditujukkan dengan rancangan/sketsa karya yang akan dibuat.		
5	Menunjukkan kemampuan menggunakan alat dan media dengan baik dan benar, tanpa ada kecelakaan kerja.		
6	Mengahasilkan karya yang sesuai minimal 90% dengan perencanaan (toleransi penyimpangan 10 % untuk menyesuaikan dengan perkembangan kreatifitas pada saat pengerjaan).		
7	Menunjukkan kemampuan untuk mengemas materi proses kreatifnya kedalam kemasan presentasi yang menarik.		
8	Mempresentasikan proyek berkarya seni rupa dengan susunan yang baik dan menggunakan kosa kata seni rupa yang benar.		
9	Memberikan argumentasi dengan logis tentang proyek karyanya.		
10	Kerjasama Kelompok, ditandai dengan pembagian tugas dan partisipasi anggota, dibuktikan dengan adanya pembagian tugas pada jadwal kerja kelompok penyelesaian proyek.		

Skala nilai 5:		Nilai Kumulatif
E	0-59	Nilai kumulatif = $\frac{\text{Jumlah nilai}}{5} \times 100$
D	60-69	
C	70-79	
B	80-89	
A	90-100	

Nilai	Paraf Guru

Lembar Kerja Peserta Didik Unit 1

FORMAT LAPORAN PROYEK

Judul Proyek	: ....
Kelompok	: ....
Kelas	: ....
Nama anggota kelompok	: ....
Topik masalah	: ....

Deskripsikan masalah *(tuliskan maslah yang anda angkat menjadi proyek). Pengisian dipandu oleh guru*
Foto atau gambar tempel disini

Lampirkan (*bukan ditempel disini*) Jadawal dan pembagian tugas diantara anggota kelompok

Lampirkan hasil identikasi masalah yaitu *mind map* yang sudah dibuat. (*Subunit 1.1*)

Lampirkan Lembar Kerja Perancangan Karya Seni Rupa (*Subunit 1.2*)

Lampirkan Dokumentasi Proses Pembuatan Karya (*Subunit 1.3*)

Lampirkan Hasil Pengamatan Uji Publik Karya beserta dokumentasinya

A. Subunit 1.1 Memahami Masalah di Lingkungan Sekitar Sekolah

Alokasi waktu: 2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami. • Berpikir dan Bekerja Artistik
Subelemen	• Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa. • Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bergotong royong
Subelemen	Kolaborasi: Mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberi masukan yang konstruktif untuk mengembangkannya. Kepedulian: • Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. • Berkoordinasi menjadi pemimpin atau yang dipimpin • Berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

1. Tujuan Pembelajaran

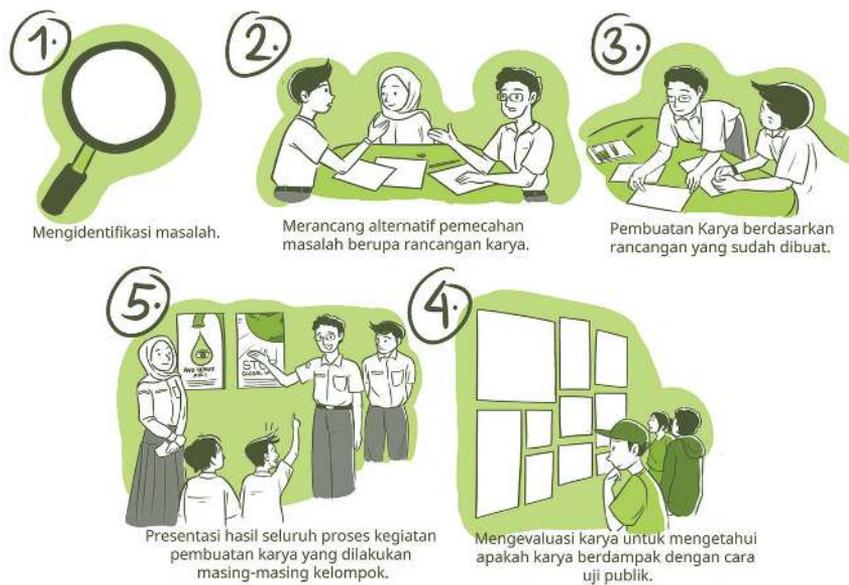
Setelah mempelajari Subunit 1.1, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menemukan sebuah permasalahan sosial atau lingkungan di sekolahnya.
2. Mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk memahami masalah tersebut.
3. Mengidentifikasi masalah menggunakan teknik peta konsep (*mind mapping*).
4. Menunjukaan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .
5. Mendokumentasikan permasalahan tersebut.

2. Deskripsi Pembelajaran

Sebelum memasuki pembelajaran Subunit 1.1, perlu disampaikan bahwa pembelajaran akan menggunakan model proyek yang akan ditempuh dalam 8 pertemuan. Seluruhnya merupakan satu paket yang saling berhubungan

dan berkelanjutan. Pembelajaran yang satu akan berlanjut pada pembelajaran berikutnya secara berurutan.

Penting disampaikan kepada peserta didik bahwa Capaian Pemebalajaran Unit 1 ini agar peserta didik mampu menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki **dampak** bagi pribadi atau lingkungan sosialnya.

Gambar 1.2. Tahapan model Pembelajaran Proyek

Sepanjang proses pembelajaran peserta didik harus mendokumentasikan seluruh kegiatan, baik dalam bentuk foto, video, maupun tilisan/catatan, sebagai bagian dari komponen penilaian. Oleh karena itu peserta didik perlu menyiapkan buku atau map tempat untuk mengarsipkan dokumennya.

Pembelajaran pada pada Subunit 1.1 ini, peserta didik disadarkan tentang permasalahan sosial di lingkungan sekolah. Dikatakan demikian, karena kemungkinan adanya permasalahan tidak disadari karena dianggap hal yang lumrah. Diperlukan penjelasan guru yang cukup sebelum memulai kegiatan pengamatan agar peserta didik paham apa yang disebut masalah.

Pada pertemuan ke 2 perlu dicontohkan teknik mengidentifikasi masalah menggunakan teknik *mind map*.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Mengamati Masalah di Lingkungan Sekolah

a. Pokok-pokok Materi

1) Apakah masalah itu?

Masalah adalah keadaan yang tidak sesuai dengan norma, nilai, ketentuan, peraturan yang sudah disepakati, sehingga dapat menimbulkan keadaan yang tidak disukai, tidak nyaman, kekacauan, atau kerusakan tatanan hidup bersama. Contohnya:

> Keadaan yang tidak sesuai dengan peraturan sekolah, atau tidak sesuai dengan kepantasan.

Jadi untuk mengetahui ada atau tidaknya masalah di lingkungan sekolah, kita dapat 2 cara:

Cara *petama*, menggunakan peraturan sekolah atau menggunakan norma sebagai acuan. Jika terdapat ketidak sesuaian antara peraturan dengan kenyataan, maka disitu terdapat masalah.

Cara *kedua*, melihat dampak. Misalnya dengan menggunakan pertanyaan:

"Mengapa sampah berceceran di sekitar tempat sampah?"
"Mengapa buku di perpustakaan sulit ditemukan?"
"Mengapa sering terjadi peserta didik membolos?" .

Pertanyaan dapat anda kembangkan sendiri sesuai dengan apa yang pernah anda alami atau anda perhatikan di lingkungan sekolah.

2) Permasalahan lingkungan dan sosial di sekolah.

Peserta didik tentu menjumpai atau bahkan mengalami permasalahan selama berada di sekolah . Permasalahan yang dijumpai atau dialami tersebut

mungkin tidak diabaikan karena dianggap biasa, tidak berdampak langsung pada dirinya, atau karena sudah dianggap perilaku umum yang biasa.

Setidaknya terdapat dua masalah umum di lingkungan sekolah, yaitu masalah lingkungan hidup dan masalah sosial. Masalah lingkungan hidup misalnya:

- Sampah yang bercecer.
- Tanaman hias yang rusak.
- Kebisingan yang mengganggu konsentrasi.
- Kepengapan ruangan, dan lain lain.

Masalah sosial, misalnya:

- Perundungan (*bullying*) dalam bentuk perkataan atau perbuatan.
- Intoleransi antar peserta didik.
- Membolos sekolah, dan lain lain.

Permasalahan yang ada di lingkungan sekolah tersebut perlu untuk diatasi atau diselesaikan. Dapatkah kita berpatisipasi mengatasi masalah tersebut dengan bentuk yang kreatif melalui seni rupa? Bagimana caranya?

b. Persiapan Mengajar

Disamping keperluan administrasi pembelajaran, guru perlu mempersiapkan:

- Format Jadwal Penyelesaian Proyek.
- Format Lembar Pengamatan yang diperbanyak untuk dibagikan kepada peserta didik yang akan jadi panduan bagi peserta didik dalam melakukan pengamatan masalah lingkungan dan sosial di luar kelas.

c. Pembelajaran di kelas

1) Kegiatan pendahuluan.

Pertemuan ini merupakan pertemuan awal smester. Apersepsi dapat dilakukan dengan menanyakan apa yang pernah dipelajari di kelas 10. Kelas 11 merupakan kelanjutan dari pembelajaran di kelas 10. Perlu pula disampaiakan tentang:

- Lingkup pembelajaran seni rupa selama satu smester.
- Cara pembelajaran
- Recana penilaian.

- Ketentuan yang disepakati, seperti tentang batas kehadiran, suasana belajar di kelas.
- Tujuan dan cara belajar Unit 1.

2) **Kegiatan Inti.**

1. Penyampaian materi apa itu masalah, apa saja contoh masalah yang dijumpai, serta cara menemukan masalah. Penyampaian materi ini dapat divariasikan dengan menggunakan model tanya jawab sebelum disampaikan definisi baku.
2. Pembagian kelompok. Peserta didik dibagi kedalam kelompok kerja. Jumlah setiap kelompok sekira 4-6 orang atau disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Usahakan anggota kelompok bersifat heterogen antara yang memiliki kemampuan lebih dengan kemampuan yang kurang, supaya dapat saling belajar.
3. Kerja kelompok untuk menemukan masalah di sekolah. Guru dapat berkeliling ke setiap kelompok untuk membantu kelompok menemukan dan merumuskan masalah.
4. Setelah masalah berhasil dirumuskan, kelompok melanjutkan menyusun jadwal proyek dan pembagian tugas diantara kelompok. Setiap kelompok diperbolehkan memberi nama/judul proyek sesuai karakter masalah, misalnya: Proyek Ghost buster, Proyek Rindu Ramah dan lain lain. Guru dapat membantu bentuk format jadwal kerja penyelesaian proyek (lihat lapiran)
5. Berbekal Format Pengamatan, peserta didik keluar kelas untuk melakukan pengecekan dan pengamatan awal terhadap masalah masing-masing. Guru mengingatkan agar kegiatan diluar kelas didokumentasikan.

3) **Kegiatan Penutup (refleksi peserta didik).**

Sekira 15 menit sebelum pelajaran berakhir, peserta didik sudah masuk kembali kedalam kelas.

- Guru dapat menanyakan apa saja yang dijumpai selama pengamatan dilakukan? Apakah ada hambatan atau kesulitan? Bagi yang mengalami

kesulitan mengikuti, diingatkan kepada anggota kelompok agar saling membantu.

- Dianjurkan untuk mencari informasi lanjutan melalui bacaan atau wawancara dengan nara sumber tentang masalah yang sedang dipelajarai tersebut.
- Bagi yang ingin mendalami lebih jauh, guru dapat menyarankan untuk mencari referensi di google dengan kata kunci: seni rupa dan lingkungan, ide-ide kreatif daur ulang.

Pengamatan lanjutan dapat dilakukan diluar jam belajar seni rupa sebagai bahan pembahasan pada minggu berikutnya.

d. Refleksi Guru.

Setelah pembelajaran guru dapat melakukan refleksi diri (lihat lampiran Jurnal Refleksi Guru)

Pertemuan 2

Mengidentifikasi Masalah dari hasil pengamatan

a. Pokok Materi

1) Cara Mengurai Masalah

Seperti telah diurakan pada materi terdahulu, masalah adalah keadaan yang tidak sesuai dengan norma, ketentuan, dan aturan yang disepakati. Untuk melihat ada tidaknya masalah adalah melihat ada tidaknya dampak atau akibat. Misalnya, kita melihat ada salah seorang teman kita menjadi tidak berani untuk bertanya atau menjawab pertanyaan di kelas. "tidak berani bertanya" adalah dampak atau akibat dari sesuatu. Setelah ditanya, ternyata teman anda itu ketika bertanya selalu ditertawakan oleh yang lain.

Dalam kalimat sederhana kita bisa menuliskan seperti berikut:
Dampak yang terlihat : malu bertanya.
Penyebabnya : ditertawakan temannya (di-*bully*).

Secara umum, permasalahan yang ada di lingkungan sekolah dapat dikelompokkan kedalam dua kelompok besar, yaitu masalah lingkungan fisik dan masalah sosial.

Masalah lingkungan fisik adalah masalah yang berhungan dengan benda, alam, dan keruangan (*space*). Sedangkan masalah sosial adalah masalah yang berhubungan dengan kebiasaan, perilaku, dan hubungan antar manusia.

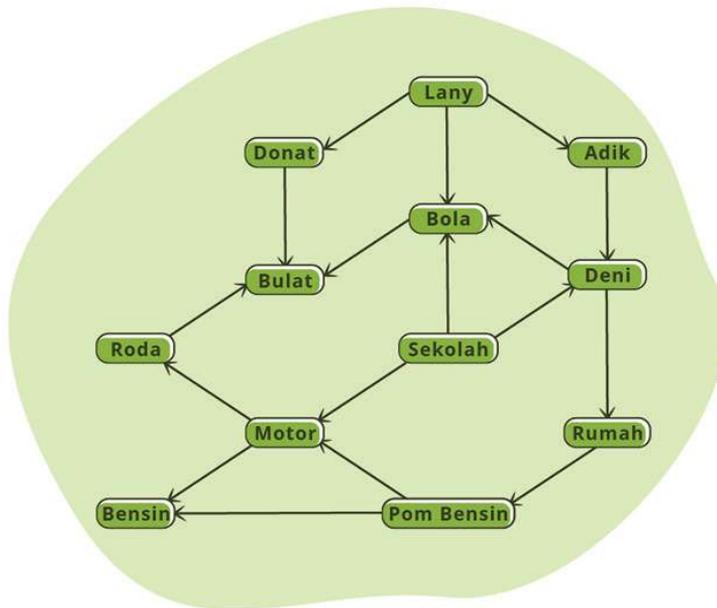
Bagaimana cara menguraikan sebuah masalah?

a. Tentukan masalahnya apakah masalah lingkungan atau masalah sosial.
b. Sebutkan dampak yang teramati.
c. Lanjutkan dengan mengajukan pertanyaan terhadap dampak tersebut, dengan metode 5 W - 1 H (*what, where, when, who, why, dan how*).
d. Buat alternatif jawaban dari pertanyaan tersebut.

2) Explorasi Pemecahan Masalah Teknik Peta Konsep (*Mind Map*)

Teknik *mind map* membantu kita untuk menggambarkan suatu permasalahan. Terdapat empat model *mind map*, yaitu:

1. Pohon Jaringan (*Network Tree*).

   Model Pohon Jaringan cocok digunakan untuk menggambarkan (menvisualisasikan) hubungan sebab – akibat.

Gambar 1.3. Model *Network Tree*

2. Rantai Kejadian (*event chain*).
   Model ini cocok utuk menggambarkan urutan kejadian.

Gambar 1.4. Model *Event Chain*

3. Model siklus (*cycle concept map*).
   Model ini cocok untuk menggambarkan rangkaian kejadian yang berulang.

Gambar 1.5. Model *Cycle Concept*

4. Model Jaring Laba Laba (*spider concept map*)
   Model ini cocok untuk proses mengembangkan gagasan atau menggambarkan curah pendapat.

Gambar 1.6. Model *Spider Concept*

3) Teknik membuat *mind map*.

Pokok masalah yang sudah di rumuskan, kita sajikan dalam bentuk peta konsep. Sediakan kertas gambar ukuran minimal A3 (buku gambar besar), pesil berwarna atau spidol berwarna agar menarik. Langkah langkah pembuatannya sebagai berikut:

1. Tuliskan pokok masalah di tengah kertas, sebagai ide utama.
2. Tuliskan beberapa ide yang berhubungan dengan ide utama. Untuk mempermudah dapat menggunaka kata penghubung, misalnya "terdiri atas", "menggunakan", disebabkan oleh" dan lain lain. Kemudian hubungkan dengan garis ide utama dengan ide sekunder.
3. Tulis ide ketiga dari ide – ide sekunder, kemudian hubungkan dengan garis. Demikian selanjutnya sampai ide yang ingin ditulis selesai.
4. Pewarnaan dapat digunakan pada kelompok sejenis. Dapat pula dibubuhi gambar pada bagian yang dianggap perlu supaya menarik dan mudah diingat.

b. Persiapan Mengajar

Guru dapat menyiapkan sarana untuk mendemonstrasikan pembuatan *mind map*, seperti kerta gambar ukuran minimal A2 dan spidol.

c. Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran dapat dibuka dengan mengingatkan kembali pembelajaran sebelumnya agar bersambung dengan pembelajaran pada hari ini. Dapat dilakukan dengan menanyakan kembali pengamatan yang sudah dilakukan diluar jam pelajaran seni rupa. Guru menyampaikan rencana, tujuan pembelajaran, dan hasil pembelajaran yang perlu diselesaikan di akhir pembelajaran, yaitu *mind map* dari masing masing kelompok. Formasi tempat duduk sebaiknya diubah per kelompok agar memudahkan kerja kelompok.

2) Kegiatan Inti

- Peserta didik menyimak materi teknik *mind map*, dan cara membuatnya secara bertahap.

- Peserta didik secara berkelompok membuat *mind map* berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan sebelumnya. Dalam pembuatan *mind map* guru memotivasi agar setiap anggota kelompok aktif berpartisipasi.
- Selama peserta membuat *mind map*, guru mendampingi dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.
- Setelah selasai pembuatan *mind map*, guru dapat memberi kesempatan kepada salah satu kelompok untuk menampilkan *mind map*-nya di depan kelas. Guru mengarahkan tanya jawab antara kelompok penampil dengan peserta didik lainnya sebagai contoh bagaimana berargumentasi.

3) Kegiatan Penutup

Guru mengulas pembelajaran dan menanyakan bagaimana pengalaman peserta didik dalam pembuatan maind map, dan menggaris bawahi pendapat penting untuk menyimpulkan. Bagi peserta didik yang ingin mendalami lebih jauh guru menyarankan untuk membuka peramban seperti Google dengan kata kunci "*mind map*".

d. Refleksi Guru

Refleksi guru dapat menggunakan jurnal refleksi yang dilampirkan di buku ini

4. Penilaian Belajar

Penilaian merupakan satu paket model pembelajaran proyek yang dibuat dalam satu format dari pertemuan 1–8. Pengisian nilai dapat dilakukan setiap akhir pertemuan pada kolom yang yang sesuai dengan subunit kegiatan. Misalnya Subunit 1.1 maka nilainya diisi untuk Subunit 1.1.

5. Pengayaan

Bagi kelompok peserta didik yang ingin mendalami lebih jauh tentang karya seni rupa kontekstual dengan masalah lingkungan dan sosial dapat dilakukan dengan cara:

- Menelusuri internet baik tulisan, gambar, atau video internet, dengan kata kunci "seni rupa kontekstual", "ide kreatif daur ulang".

- Bergabung dengan komunitas peduli lingkungan, atau komunitas kreatif yang banyak tersebar di internet.
- Apabila tidak memiliki perangkat untuk mengakses internet

6. Bacaan Peserta didik

Disarankan agar anda mempelajari teknik *mind mapping*. Berikut ini linknya: https://blog.ruangguru.com/belajar-cepat-dengan-mindmap

7. Bacaan Guru

Sanjaya, Wina (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.

8. Lembar Kerja Peserta Didik

a) Format Pengamatan

b) Format Jadwal Kerja Kelompok.

FORM PENGAMATAN

Kelompok	:..........................
Kelas	:.........................
Nama anggota kelompok	:
Topik masalah	: ....
Lokasi pengamatan	: ....
Waktu pengamatan	:............................
Nara sumber	: .... (tuliskan nama narasumber, jika ada narasumber yang diwawancara)

1. Potret dan deskripsikan suasana yang anda lihat di lokasi pengamatan.

deskripsi (siapa, apa, kapan, dimana, mengapa, bagaimana) ....

....

....

....

2. Tuliskan kejadian apa saja selama pengamatan berlangsung. Jika kejadian berulang dilakukan, catat berapa kali perulangan itu terjadi.
   a. ....
   b. ....
   c. ....
   d. ....

3. Lakukan wawancara singkat kepada nara sumber sesuai dengan topik masalah yang sedang diamati.
   a. Nama nara sumber: ....
   b. Pendapat nara sumber:
      - Adakah yang dikeluhkan ?

        ....

        ....
      - Mengapa hal itu terjadi ?

        ....

        ....

        ....
      - Bagaimana seharusnya ?

        ....
      - Apa sarannya ?

        ....

Catatan:
Kegiatan kelompok selama proses pengamatan didokumentasikan dalam bentok foto atau video. Jika tidak memungkinkan cukup dengan dituliskan.

Lembar Kerja Peserta Didik

FORM PENGAMATAN

Kelompok	:..........................	
Kelas	:.........................	
Nama anggota kelompok	Nama peserta didik	Tugas kerja sebagai
Topik masalah	:	

No	Kegiatan	Penanggung jawab	Waktu Pelaksanaan	Catatan Ketua

B. Subunit 1.2 Perancangan Karya Seni Rupa

Alokasi Waktu: 1 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Berpikir dan bekerja artistik.
Subelemen	Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila.

Elemen	Bergotong royong
Subelemen	• Kolaborasi: – Mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberi masukan yang konstruktif untuk mengembangkannya. • Kepedulian: – Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. – Berkoordinasi menjadi pemimpin atau yang dipimpin – Berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaranan Subunit 1.2 peserta didik diharapkan dapat:

1. Merancang karya seni rupa untuk mengatasi masalah yang sudah diidentikasi sebelumnya.
2. Menunjukan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .
3. Mendokumentasikan permasalahan tersebut.

2. Deskripsi Pembelajaran

Melanjutkan pembelajaran Subunit 1.1, pembelajaran Subunit 1.2 adalah membuat rancangan karya seni rupa untuk mengatasi masalah yang sudah diidentifikasi pada pembelajaran Subunit 1.1. Rancangan karya bisa untuk karya dua dimensi atau tiga dimensi, dengan ketentuan dapat dikerjakan selama 3 pertemuan. Selama proses perancangan. Selama pembelajaran guru bertindak sebagai konsultan bagi peserta didik. Guru perlu menekankan kerja kelompok (kerja tim) dalam mengembangkan rancangan. Hasil pembelajaran berupa sketsa karya.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Pokok Pokok Materi

1) Eksplorasi gagasan karya

Sebuah karya merupakan hasil dari sebuah proses kreasi bertahap dari mulai munculnya kebutuhan, pengembangan gagasan alternatif karya, pemodelan, uji coba karya/produk, dan terahir dibuat karya finalnya.

Didalam proses kreasi, seorang kreator akan melakukan eksplorasi gagasan, yaitu mengembangkan kemungkinan-kemungkinan atau alternatif gagasan untuk berkarya. Agar menemukan berbagai kemungkinan, kita harus berpikiran terbuka, yaitu membiarkan gagasan-gagasan itu muncul. Membiarkan imajinasi anda "bermain" dengan leluasa dan gembira. Dalam proses ini hindarkan untuk melakukan kritik atau penilaian terhadap gagasan yang muncul, hindarkan perasaan "takut salah", karena akan menjadi penghambat proses eksplorasi gagasan. Gunakan beberapa lembar kertas untuk membuat sketsa atau coretan tulisan selama proses eksplorasi berlangsung.

Setelah kita menemukan beberapa alternatif gagasan berkarya. kita memilih gagasan yg kita nilai paling bagus dan dapat diwujudkan menjadi karya. Beberapa pertanyaan dapat kita gunakan untuk membantu menentukan pilihan agar gagasan tersebut dapat diperkirakan cara mewujudkannya, misalnya:

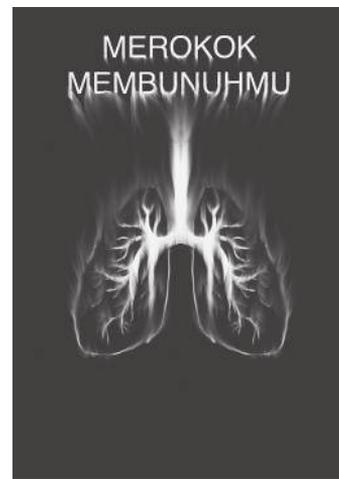
- Gagasan yang manakah menurut anda yang paling menarik atau paling bagus?
- Bagaimana gagasan tersebut dapat diwujudkan menjadi karya?
- Alat dan bahan apa saja yang harus disediakan untuk mewujudkannya?
- Bagaimana cara mengerjakannya?

2) Merancang Karya Persuasif

Salah satu cara agar karya memiliki dampak kepada lingkungan sekitar adalah merancang karya yang memiliki pesan persuasif. Pesan persuasif adalah pesan yang dapat mempengaruhi atau meyakinkan orang lain, yaitu karya yang dapat menggugah kesadaran, mengingatkan, meyakinkan atau menginspirasi perubahan perilaku warga sekolah. Beberapa cara untuk membuat karya dengan pesan persuasif:

a. Ajakan untuk melakukan sesuatu sesuai yang kita kehendaki, contohnya: Mari kita mulai untuk datang tepat waktu, buanglah sampah pada tempatnya.
b. Satir (sindiran halus), contohnya : orang bijak taat pajak, terima kasih anda tidak merokok disini, jangan sia-siakan masa mudamu bersama narkoba.
c. Pesan larangan atau ancaman, contohnya: dilarang menginjak rumput, membuang sampah ke sungai melanggar undang undang dengan ancaman hukuman 1 tahun penjara.
d. Menunjukkan dampak negatif dari masalah, contohnya: rokok membunuhmu, narkoba membawamu ke neraka.
e. Mengalih fungsikan masalah menjadi hal positif yang berguna, contohnya: mengubah sampah menjadi kerajinan, mewarnai tempat kumuh menjadi lebih cerah.

Mengolah pesan persuasif dapat berupa pesan tersurat (seperti dalam bentuk kalimat) atau pesan tersirat yang membuat orang lain sadar, melalui karya seni rupa bisa dilakukan dalam bentuk karya dua dimensi atau tiga dimensi. Karya dua dimensi misalnya dalam bentuk poster, lukisan dan lain lain. Karya tiga dimensi misalnya dalam bentuk kerajinan atau benda fungsional dan lain lain.

Gambar 1.7. Contoh persuasi satire

Gambar 1.8. Contoh persuasi dampak negatif

Gambar 1.9. Kreatifitas dari limbah botol dan logam
Sumber: Bambang Subarnas, 2021

Berdasarkan peta konsep yang sudah dibuat, tentukan salah satu konsep yang menurut anda paling menarik untuk dibuat karya dengan pesan persuasif.

3) Membuat sketsa atau gambar kerja.

Setelah kelompok memutuskan karya yang akan dibuat, apakah dua dimensi atau tiga dimensi, kelompok secara bersama menyepakati rancangan karya dalam bentuk sketsa.

1. Sketsa dibuat diatas kertas gambar ukuran A3 (buku gambar besar). Gunakan pensil tulis atau pensil berwarna. Jika menggunakan pensil tulis sebaiknya pensil dengan kode B yang lebih lembut, supaya warna hitamnya lebih pekat, misalnya 2B atau 4B.
2. Buatlah garis besar gambarnya dahulu untuk menentukan komposisi, baru dibuat lebih detail dalam bentuk garis (outline).
3. Jika diperlukan tambahkan keterangan tertulis pada gambar agar yang membaca gambar dapat mengerti gambar tersebut.
4. Pertimbangkan bahwa karya tersebut dapat dikerjakan dan selesai dalam 3 kali pertemuan.

5. Tuliskan keterangan pada label yang sudah disediakan, kemudioan ditempel disudut kanan bawah.

Judul karya	
Ukuran	
Bahan yang digunakan	
Teknik pembuatan	
Kelompok	

b. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan kertas gambar berikut alat tulis untuk mendemonstrasikan pembuatan sketsa.

Siapkan juga beberapa contoh karya yang relevan dalam bentuk tayangan, misalnya beberapa contoh poster ILM atau karya tiga dimensi.

c. Pembelajaran Di kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Guru menyampaikan bahwa pembelajaran hari ini masih melanjutkan pembelajaran terdahulu, dan merupakan realisasi dari rencana yang sudah dibuat oleh kelompok. Dapat ditanyakan apakah sudah disiapkan peralatan untuk membuat sketsa. Sampaikan pula tujuan dan target penyelesain sketsa di akhir pelajaran.

2) Kegiatan Inti.

- Sebelum peserta didik memulai membuat sketsa/merancang karya, wawasan peserta didik dibuka dengan penyampaian materi tentang kreatifitas, merancang karya persuasif, serta teknik mebuat sketsa. Untuk memancing inspirasi guru dapat menunjukkan beberapa contoh karya.
- Secara berkelompok peserta didik menyelesaikan pembuatan rancangan karya sambil didampingi guru. Guru dapat bertindak

sebagai konsultan sehingga secara teknis ide karya dapat dikerjakan dan diselesaikan dalam waktu 3 kali pertemuan.

- Sekira 10 menit sebelum pelajaran berakhir, kerja kelompok diakhiri. Guru dapat memberi kesempatan kepada salah satu kelompok untuk memaparkan hasil rancangannya, dan direspon oleh kelompok lain sehingga terjadi tanya jawab.

3) Kegiatan Penutup.

Guru melakukan ulasan pada pembelajaran yang sudah dilakukan, dan mengingatkan bahwa rancangan tersebut akan diwujudkan menjadi karya mulai pembelajaran berikutnya selama 3 kali pertemuan. Oleh karena itu setiap kelompok harus menyiapkan alat dan bahan. Jika ada bahan yang harus dibeli, pembiayaannya ditanggung bersama oleh seluruh anggota.

d. Refleksi Guru

Guru dapat menggunakan jurnal refleksi terlampir.

e. Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan satu paket model pembelajaran proyek yang dibuat dalam satu format dari pertemuan 1 – 8. Pengisian nilai dapat dilakukan setiap akhir pertemuan pada kolom yang yang sesuai dengan subunit kegiatan. Pada pertemuan ini penilaian disikan pada tujuan pembelajaran 4, yaitu Menunjukkan kemampuan merancang karya yang relevan dengan masalah dfan dapat dikerjakan dalam waktu 3 pertemuan. Ditujukkan dengan rancangan/sketsa karya yang akan dibuat.

4. Pengayaan.

Sama dengan saran pada Subunit 1.1.

5. Bacaan Peserta Didik

Buku tentang merancang karya.

6. Bacaan Guru

Sachari, Agus (ed). 1986. *Seni, Desain, dan Teknologi-Antologi Kritik, Opini, dan Filosofi*, volume 1. Bandung: Penerbit Pustaka.

C. Subunit 1.3 Membuat Karya Seni Rupa

Alokasi Waktu: 3 pertemuan

Elemen dan Sub-Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa.

Elemen	a. Menciptakan. b. Berpikir dan bekerja artistik.
Subelemen	a). Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya b). Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila.

Elemen	a. Kreatif b. Bergotong royong
Subelemen	a). Menghasilkan karya dan tindakan yang original: • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan b). Kepedulian : • Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. • Berkoordinasi menjadi pemimpin atau yang dipimpin • Berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Subunit 1.3.

1. Menunjukkan kemampuan menggunakan alat dan media dengan baik dan benar, tanpa ada kecelakaan kerja.
2. Mengahasilkan karya yang sesuai dengan perencanaan minimal 90% (toleransi penyimpangan 10 % untuk menyesuaikan dengan perkembangan kreatifitas pada saat pengerjaan).
3. Menunjukan kerjasama kelompok dalam melakukan kegiatan .
4. Menunjukkan tertib kerja meliputi persiapan, pelaksanaan, dan pengakhiran dengan menjaga kebersihan lingkungan kerja.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran Subunit 1.3. merupakan kelanjutan dari pembelajaran Ssubunit 1.2. Pembelajaran Subunit 1.3. ditempuh dalam 3 kali pertemuan, merupakan

pembelajaran praktik, yaitu membuat karya sesuai dengan yang sudah direncanakan pada pembelajaran Subunit 1.2 oleh masing masing kelompok. Pembelajaran dapat dilakukan didalam atau diluar kelas. Formasi meja peserta didik dapat diubah sesuai dengan kebutuhan berkarya, misalnya 2 atau 4 meja disatukan sehingga area kerja lebih luas.

Kemampuan teknis penggunaan alat kerja seperti pemotong menggunakan pisau *cutter* atau gunting, lem, dan pengikat yang sudah dipraktekkan di kelas 10, dapat diingatkan kembali cara penggunaanya. Demikian pula penggunaan pewarna, baik pewarna kering, pewarna basah, atau teknik semprot. Keselamatan kerja dan kebersihan lingkungan perlu ditekankan sebagai salah satu aspek penilaian.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pokok-pokok Materi

1) Prosedur kerja.

Sebuah kerja kreatif seperti juga pekerjaan yang lainnya, harus tunduk pada prosedur kerja. Prosesur kerja terdiri dari 3 tahap, yaitu:

a) Tahap persiapan.

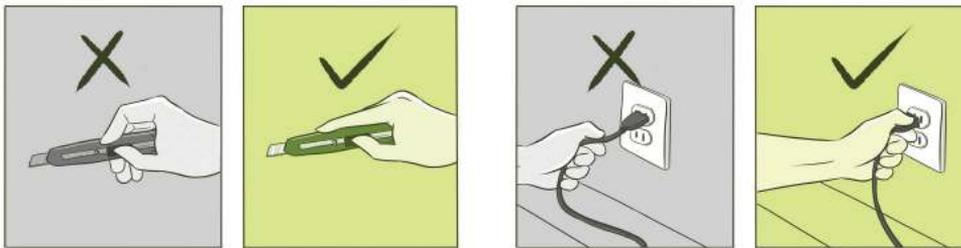
Pada tahap ini seluruh alat, bahan, dan sarana kerja disiapkan dengan baik agar tidak mengganggu proses produksi. Misalnya, pensil sudah tajam, alat potong sudah tajam, meja kerja sudah bersih, air atau pengencer sudah siap. Jika diperlukan sambungan listrik, siapkan terminal sambungannya.

- Alat terdiri dari alat potong, alat perakit, alat pewarna, lap pembersih, yaitu yang dapat digunakan berulang (tidak habis pakai).
- Bahan yaitu media yang akan digunakan untuk berkarya, seperti kertas, plastik, pengencer, pencuci, dan sejenisnya.
- Sarana yaitu tempat yang mendukung pekerjaan agar mudah, seperti meja kerja, terminal listrik, pakaian kerja dan sejenisnya.

b) Tahap plaksanaan.

- Didalam pelaksanaan kerja (produksi karya), gunakan alat sesuai fungsinya, seperti gunakan palu untuk memukul, penggaris

logam dan cutter untuk memotong kertas, dan sejenisnya. Alat yang baik dan penggunaan yang benar akan menghasilkan karya yang optimal.

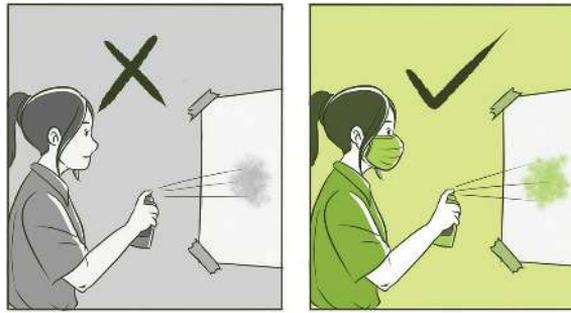
- Jika ada kenakan pakaian kerja dan sarung tangan.
- Bekerjalah dengan fokus, jangan sambil bercanda, atau main hp.

Gambar 1.10. Bekerja dengan cutter dan sumber listrik

c) **Tahap Pengakhiran pekerjaan.**

Hal yang harus dilakukan dalam mengakhiri pekerjaan, yaitu:

- Membersihkan seluruh peralatan dari bekas kerja, misalnya: kuas dibersihkan, tempat lem ditutup, kembalikan peralatan pada kondisi semula.
- Bersihkan lingkungan kerja, dan kembalikan pada kondisi semula.

2) **Petunjuk penggunaan peralatan khusus.**

- Bekerja menggunakan benda tajam, gunakan dengan benar dan hati hati. Simpan atau sarungkan kembali agar tidak mencelakakan.
- Bekerja dengan peralatan listrik. Pastikan tidak terdapat sambungan terbuka. Jauhkan dari lingkungan berair. Cabutlah peralatan dari sambungan listrik, setelah selesai digunakan.
- Bekerja dengan bahan kimiawi. Bacalah petunjuk penggunaan, dan ikuti sesuai petunjuk. Penggunaan cat semprot, lem karet cair, mengandung gas beracun, oleh karena itu anda harus mengenakan masker ketika menggunakannya. Kerjakan di tempat terbuka.

Gambar 1.11. Bekerja dengan bahan kimiawi

Pertemuan 1

a. Persiapan Mengajar

Mendampingi praktik berkarya, beberapa hal yang perlu dipersiapkan, diantaranya:

- Pakaian praktik, seperti celemek, masker, dan sarung tangan.
- Siapkan terminal listrik untuk membantu peserta didik yang membutuhkan sambungan listrik.
- Siapkan PPPK, seperti obat merah dan perban perekat.

b. Pembelajaran Di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Sebagai apersepsi, dapat menanyakan kesiapan untuk membuat karya sesuai dengan rancangan dan jadwal kerja yang sudah dibuat. Jika diperlukan Peserta didik dapat melakukan perubahan jadwal sesuai kesepakatan kelompok, untuk menyesuaikan dengan agenda pekerjaannya.

2) Kegiatan Inti.

- Sebelum memulai praktik, perlu disampaikan target penyelesaian karya pada pertemuan 1, minimal dapat diselesaikan sekra 30 %.
- Disampaiakan materi tentang prosedur dan keselamatan kerja.

- Setiap kelompok menyiapkan peralalatan, bahan dan sarana kerja. Pekerjaan dapat dilakukan didalam atau diluar kelas. Jika dilakukan didalam kelas, formasi meja dapat diubah sesuai kebutuhan.
- Peserta didik secara berkelompok mulai melaksanakan pembuatan karya sesuai prosedur dan keselamatan kerja. Guru mendampingi kerja peserta didik sambil memberikan bantuan apabila menghadapi kendala.
- Sekira 10 menit sebelum pelajaran berakhir, semua peserta didik menghentikan pekerjaannya dan mengakhiri pekerjaan sesuai petunjuk.

3) Kegiatan Penutup.

Guru menanyakan tentang proses kerja yang sudah dilakukan. Peserta didik diharapkan menyampaikan pengalamannya dalam mengerjakan karya, tantangan yang dihadapi, hambatan teknis, dan lain-lain.

Guru mengulas dan menggaris bawahi pengalaman penting agar dapat menjadi pelajaran bagi yang lainnya.

Jika tersedia lemari penyimpan karya, karya yang belum selesai dapat disimpan di lemari penyimpan, atau dapat pula dibawa pulang jika akan diselesaikan di luar jam belajar.

c. Refleksi Guru

Guru dapat menggunakan Jurnal Refleksi Guru terlampir.

Pertemuan 2

a. Persiapan Mengajar

Mendampingi praktik berkarya, persiapan pembelajaran masih seperti yang terdahulu, diantaranya:

- Pakaian praktik, seperti celemek, masker, dan sarung tangan.
- Siapkan terminal listrik untuk membantu peserta didik yang membutuhkan sambungan listrik.
- Siapkan PPPK, seperti obat merah dan perban perekat.

b. Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Melanjutkan pembelajaran sebelumnya, guru mencek kelengkapan peralatan kerja peserta didik, sambil menyampaikan tentang prosedur kerja dan kerja kelompok. Disampaikan agar karya yang sudah dibuat pada pertemuan terdahulu, dapat diselesaikan sekira 60 % - 70% dari rencana keseluruhan.

2) Kegiatan Inti.

Perserta didik melanjutkan penyelesaian karya secara berkelompok. Guru mendampingi sambil memberikan bantuan kepada peserta didik yang mengalami kesulitan.

3) Kegiatan Penutup.

- Guru mengulas proses penyelesaian karya peserta didik.
- Jika tersedia lemari penyimpan karya, karya yang belum selesai dapat disimpan di lemari penyimpan, atau dapat pula dibawa pulang jika akan diselesaikan di luar jam belajar.

c. Refleksi Guru

Guru dapat menggunakan Jurnal Refleksi Guru terlampir.

Pertemuan 3

a. Persiapan Mengajar

Pertemuan ke-3 merupakan akhir dari pembelajaran. Disamping persiapan pakaian praktik dan PPPK, guru perlu menyiapkan bahan untuk memajang atau menempel karya, di tempat yang sudah direncanakan masing masing kelompok, seperti double tape atau isolasi kertas.

b. Pembelajaran Di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Guru mengingatkan bahwa pertemuan ke-3 ini semua kelompok sudah bisa menyelesaikan karyanya masing-masing, mengikuti prosedur kerja seperti terdahulu.

2) **Kegiatan Inti.**

- Setelah menyiapkan peralatan dan tempat kerja, peserta didik melanjutkan menyelesaikan karyanya. Guru mendampingi proses penyelesaian karya, membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.
- Kelompok yang menyelesaikan karya, dilakukan *finishing* dan menyiapkan karya untuk di-*display* di tempat yang sudah direncanakan.
- Sekira 15 menit sebelum pelajaran berakhir, semua kelompok menghentikan pekerjaanya. Jika terdapat kelompok yang belum selesai, diberi waktu tambahan untuk menyelesaikan diluar jam pelajaran.

3) **Kegiatan Penutup**

- Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pengalamannya membuat karya, dan mengulas apa yang disampaikan oleh peserta didik.
- Disampaikan tentang kegiatan selanjutnya yaitu melakukan uji publik karya yang sudah dibuat. Uji publik berupa penempatan karya di tempat yang sudah direncanakan, bertujuan untuk mengetahui respon warga sekolah terhadap karya yang sudah dibuat. Karya dipasang selama sepekan untuk diamati responnya.
- Sebagai bekal pengamatan, setiap kelompok dibekali dengan format pengamatan yang dapat digunakan selama karya terpasang. Hasil pengamatan akan diolah bersama pada pertemuan selanjutnya.

c. Refleksi Guru

Dapat menggunakan Format Refleksi Guru terlampir.

4. Penilaian Pembelajaran

Penilain pembelajaran masih menggunakan format yang sudah dibuat untuk pembelajaran Unit 1, yaitu penilaian pencapaian tujuan pembelajaran no 4, 5, dan 6.

5. Pengayaan

Bagi kelompok peserta didik yang ingin mendalami lebih jauh tentang karya seni rupa kontekstual dengan masalah lingkungan dan sosial dapat dilakukan dengan cara:

- Menelusuri internet baik tulisan, gambar, atau video internet, dengan kata kunci "seni rupa kontekstual", "ide kreatif daur ulang".
- Bergabung dengan komunitas peduli lingkungan, atau komunitas kreatif yang banyak tersebar di internet.
- Apabila tidak memiliki perangkat untuk mengakses internet

6. Bacaan Peserta Didik

Jika menghadapi kendalakendala teknis, peserta didik dapat disarankan untuk mengapresiasi vedeo tutorial di internet, dengan kata kunci "cara membuat...." (titik titik diisi dengan materi apa yang ingin diketahui.

7. Bacaan Guru

Sachari, Agus (ed). 1986. *Seni, Desain, dan Teknologi-Antologi Kritik, Opini, dan Filosofi*, volume 1. Bandung: Penerbit Pustaka.

8. Pembelajaran Alternatif

Dalam keadaan sarana yang terbatas, Kegiatan pembelajaran dapat diarahkan agar peserta didik merencanakan pembuatan karya dengan menggunakan sarana, alat, dan bahan yg bisa diperoleh di lingkungan sekitar. Guru dapat mengembangkan sendiri pembelajaran Subunit 1.3 ini sesuai kondisi sekolah, peserta didik, dan lingkungan sekitar, dengan berpatokan pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Bagi sekolah yang memiliki kelengkapan sarana yang baik, seperti buku rujukan tersedia cukup diperpustakaan, terbiasa menggunakan komputer, pembelajaran dapat memanfaatkan hal tersebut untuk memperluas wawasan dan dukungan pembelajaran.

Contoh Pembelajaran Alternatif.

Berikut contoh pembelajaran Subunit 1.3 mengambil tema tentang sampah.

Guru menyampaikan karya yang memiliki pesan persuasif , media dan teknik yang dapat digunakan, misalnya teknik gambar berwarna, gunting tempel, atau menampilkan sampah yang dijumpai dengan dibubuhi pesan verbal. Contoh dalam bentuk gambar atau model yang dibuat, akan membantu peserta didik mengerti.

Gambar 1.12. Contoh penggunaan sampah sebagai media kreatif ILM

Lembar Kegiatan Peserta Didik

FORMAT DOKUMENTASI PROSES PEMBUATAN KARYA

Dokumentasikan proses pembuatan karya dalam bentuk foto, gambar, atauy narasi (tulisan).

Judul Proyek	: ....
Kelompok	: ....
Kelas	: ....
Nama anggota kelompok	: ....
Topik masalah	: ....

Diisi pada lembar lain yang cukup untuk menempelkan foto atau gambar.

Bahan utama	(foto, gambar atau tulisan)
Peralatan yang digunakan	
Dokumentasi tahap persiapan	
Dokumentasi proses selama pengerjaan.	
Dokumentasi karya setelah selesai (karya final).	

D. Subunit 1.4 Menyusun Bahan Presentasi Proses Kreatif Berkarya.

Alokasi waktu : 1 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa.

Elemen	Berpikir dan Bekerja Artistik
Subelemen	Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila.

Elemen	Bergotong royong
Subelemen	Kepedulian : • Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama. • Berkoordinasi menjadi pemimpin atau yang dipimpin • Berpartisipasi dalam kegiatan bersama.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Subunit 1.4 peserta didik melalui kerjasama tim diharapkan memiliki kemampuan:

Menyusun materi presentasi dari seluruh proses kreatif berkarya dengan susunan materi yang baik dengan menggunakan kosa kata seni rupa dengan tepat.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran Subunit 1.4 ini ditempuh dalam 1 kali pertemuan dikerjakan oleh masing-masing kelompok. Penyusunan bahan presentasi ini berdasarkan pada catatan proses dan dokumentasi yang sudah dilakukan sejak awal pembelajaran Subunit 1.1. Untuk memudahkan peserta didik, guru dapat menyampaikan kerangka materi presentasi. Presentasi dapat dilakukan dalam 3 bentuk, yaitu presentasi dalam bentuk digital, presentasi menggunakan kertas, dan presentasi dalam bentuk *display*.

Bentuk presentasi yang dipilih dapat disesuaikan dengan ketersediaan sarana dan kemampuan peserta didik.

Didalam buku ini akan dicontohkan **presentasi dalam bentuk *display***, dengan pertimbangan presentasi dalam bentuk *display* dapat lebih menarik minat peserta didik untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam men-*display*.

3. Prosedur Kegiatan

a. Materi Pokok

Apakah presentasi itu?

Presentasi merupakan kegiatan untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan atau menjelaskan suatu topik tertentu kepada orang lain. Presentasi biasanya dilakukan secara lisan. Agar presentasi terarah dan meyakinkan maka diperlukan kerangka materi apa yang akan disampaikan, serta materi pendukung berupa gambar, foto, atau video.

1) Apakah Tujuan Presentasi?

Sebuah presentasi memiliki beragam tujuan sesuai dengan topiknya. Presentasi untuk bisnis, presentasi ilmiah, presentasi laporan kegiatan, masing masing tujuan yang berbeda. Sebagi contoh, presentasi bisnis bertujuan agar audiens terbujuk untuk melakukan kegiatan bisnis. Presentasi ilmiah bertujuan agar audien memahami materi keilmuan yang disampaikan. Presentasi laporan kegiatan, bertujuan agar audiens mengetahui dan mengerti tentang suatu kegiatan yang dipresentasikan tersebut.

Di dalam pembelajaran ini, termasuk ke dalam presentasi kegiatan, yaitu memaparkan bagaimana proses kreatif berkarya yang dilakukan oleh masing – masing kelompok, agar audiens (yaitu teman-teman anda) mengerti bagaimana prose kreatif yang dilakukan.

2) Bagaimana menyusun materi untuk presentasi?

Sebelum presentasi dibuat, kita perlu menyusun dahulu kerangka atau garis besar materi yang akan disajikan. Bahan atau materi presentasi bisa jadi cukup banyak. Maka kita perlu memilih dan memilah materi-materi yang dianggap penting. Secara umum, kerangka presentasi sebagai berikut:

a. Judul presentasi

Tuliskan judul dan keterangan nama kelompok dan anggota kelompoknya.

b. Pendahuluan

Tuliskan **mengapa** kelompok anda tertarik untuk mengangkat masalah/topik tersebut.

c. Bagian isi

Pada bagian ini disajikan materi utama/pokok berikut contoh-contoh pendukungnya seperti:

- Bagaimana kelompok anda merencanakan?
- Bagaimana kerja kelompok atau pembagian tugas dalam kelompok itu?
- Apa masalah yang anda angkat? Mengapa memilih masalah tersebut?
- Apa saja alat dan bahan yang digunakan?
- Bagimana proses pengerjaannya?
- Apa pesan yang ingin anda sampaikan melalui karya tersebut?

d. Penutup

Bagian penutup berisi kesimpulan.

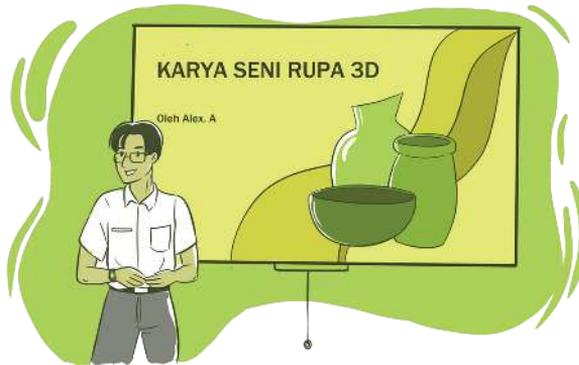
3) Mengemas materi presentasi.

a. Menggunakan Presentasi Digital.

Pada era digital sekarang ini, teknologi komputer sudah menyediakan program aplikasi khusus untuk presentasi. Diantara beberapa program aplikasi yang mudah digunakan adalah *Mocrsoft Power Point*. Menggunakan program ini kita dapat membuat tulisan, menyisipkan gambar, video, audio, dan animasi. Tersedia pula beberapa desain dengan beragam warna yang dapat dipilih sesuai selera kita.

Sesuai namanya yaitu *Power Point*, tulisan yang ditampilkan cukup berupa pokok-pokok pikiran saja sebagai pengingat kita, karena

penjelasan panjangnya dipaparkan secara lisan, sambil menghadap ke audien. Apabila tulisannya panjang seperti makalah, maka biasanya orang yang presentasi jadi seperti membaca tulisan. Presentasi menjadi kaku dan kurang menarik.

Berikut ini contohnya

Gambar 1.13. Presentasi digital

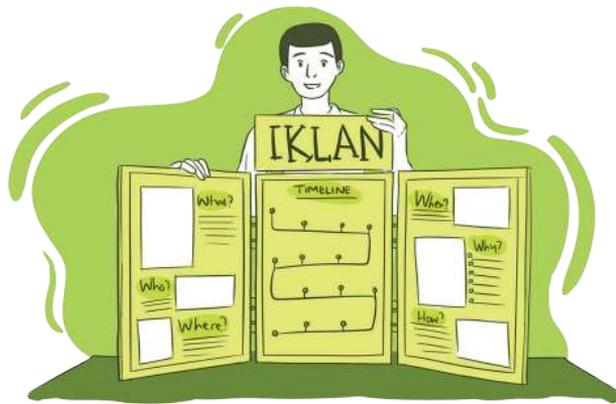
b. Menggunakan Kertas presentasi.

Kita dapat menggunakan kertas gambar untuk presentasi. Cara pembuatannya sama seperti pembuatan menggunakan program power point, tetapi dibuat di atas kertas. Tulisan berupa pokok-pokok pikiran saja, untuk dipaparkan uraiannya secara lisan. Kertas yang digunakan harus cukup besar sehingga tulisan dan gambar dapat terbaca dari jarak 6 meter. Tulisan dapat dibuat menggunakan spidol besar, atau menggunakan cat yang dikuaskan. Sementara foto pendukung harus diprint dulu, kemudian ditempel pada kertas tersebut.

Gambar 1.14. Menggunakan kertas presentasi

c. Presentasi *display*.

Presentasi *display* adalah bentuk presentasi dengan cara men-*display* (memajang) keseluruhan materi pada sebuah bidang (*space*) yang disediakan, sehingga audiens dapat melihat keseluruhan materi yg dipresentasikan. Materi disusun berdasarkan urutan presentasi, yaitu materi pembuka, materi isi, dan materi penutup.

Pada saat presentasi kita tinggal menjelaskan secara berurutan materi tersebut kepada audiens.

Gambar 1.15. Presentasi display

d. Tampilan materi presentasi.

- Urutan *display* mengikuti alur presentasi yaitu: bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup.
- Tulisan dan huruf (tipografi), pilihlah huruf yang sesuai namun tidak berlebihan. Huruf hias hanya diugunakan jika diperlukan saja. Jangan memenuhi tampilan presentasi dengan tulisan yang panjang seperti makalah, cukup dituliskan kata kuncinya saja sebagai pengingat. Presenter dapat menjelaskan kata kunci tersebut secara lisan.
- Gambar atau foto. Tampilkan gambar dengan jelas. Oleh karena itu perlu dipotret dengan baik dan tidak buram.
- *Display* dapat dibuat menarik dengan tampilan warna, atau kreasi hias lainnya, tetapi tidak berlebihan sehingga mengalahkan daya tarik terhadap materi presentasi.

b. Persiapan Mengajar

Guru menyiapkan materi tentang cara pembuatan materi presentasi berikut contohnya dalam bentuk foto atau gambar, agar penyampaian materi hemat waktu karena peserta didik harus memaksimalkan waktu 2 (dua) jam pelajaran untuk menyiapkan materi presentasi. Penjelasan lebih detail kepada peserta didik dapat dilakukan sambil mendampingi peserta didik dalam mengerjakan penyiapan materi presentasi masing-masing.

c. Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Sebelum memulai kegiatan, guru dapat memberikan apresiasi karya kepada seluruh kelompok. Keberhasilan kerja kelompok untuk membuat karya, merupakan sebuah pencapaian yang baik. Perlu dijelaskan tujuan dan cara penyelesaian materi pelajaran tentang presentasi pada pertemuan ini.

2) Kegiatan Inti.

a) Secara berkelompok, peserta didik mengolah data hasil dokumentasi kegiatan selama proses pembelajaran sebelumnya, baik berupa data tertulis, gambar, maupun foto dokumentasi kegiatan. Data-data tersebut dipilah dan disusun menjadi bahan presentasi. Guru bisa menentukan salah satu kemasan presentasi saja, atau memberikan 3 pilihan kemasan presentasi seperti yang sudah dijelaskan diatas tadi. Penentuan itu mempertimbangkan ketersediaan sarana yg dimiliki, seperti komputer, proyektor dan sejenisnya. Guru memandu cara mengolah data hasil pengamatan, dan membantu peserta didik yang mengalami kesulitan.

b) Agar aktifitas pembelajaran lebih menarik dan atraktif, disarankan agar kemasan presentasi dalam bentuk *display* didalam kelas. Tampilan keseluruhan presentasi dalam bentuk *display* akan mirip dengan pameran konsep proses kreatif. Oleh karena itu, guru perlu menunjukkan area (*space*) mana yang akan digunakan untuk men-*display* materi presentasi bagi masing masing kelompok, misalnya

setiap kelompok diberi area dinding kelas untuk men-*display* dengan luas 2 m X 3 m.

c) Guru perlu menekankan pentingnya kerja kelompok, sehingga pembagian tugas diantara kelompok, perlu dilakukan oleh masing masing kelompok.

3) Kegiatan Penutup.

Pembelajaran Subunit 1.4 ini berupa penyiapan materi presentasi dari masing-masing kelompok. Dimungkinkan waktu 2 (dua) jam pelajaran tidak mencukupi, maka penyelesaiannya dapat dilakukan diluar jam pelajaran agar minggu depan pada saat memulai pembelajaran, setiap kelompok siap untuk presentasi.

Guru memberi kesempatan kepada peserta didik mengalami kesulitan atau belum memahami untuk menyampaikan masalahnya, kemudian dapat diulas bersama peserta didik lain.

d. Refleksi Guru

Guru dapat menggunakan Jurnal Refleksi Guru terlampir.

e. Penilaian

Penilain pembelajaran masih menggunakan format yang sudah dibuat untuk pembelajaran Unit 1, yaitu penilaian pada aspek No.7 dan No. 8.

- No. 7 berbunyi: “Menunjukkan kemampuan untuk mengemas materi proses kreatifnya kedalam kemasan presentasi yang menarik”.
- No. 8 berbunyi: “Kemampuan untuk mendeskripsikan dan mengomunikasikan proses pembelajaran Unit 1, menggunakan kosa kata seni rupa yang benar”.

4. Pengayaan

Pengayaan dapat dilakukan dalam bentuk konsultasi peserta didik kepada guru diluar jam pelajaran.

5. Bacaan Peserta Didik

Bagi peserta didik yang berminat untuk lebih mendalami materi tentang karya karya karya publik, dapat mengunjungi website atau tayangan video di internet dengan kata kunci "cara membuat materi presentasi", "tutorial membuat materi presentasi", "teknik presentasi sukses"

6. Bacaan Guru

Sachari, Agus (ed). 1986. *Seni, Desain, dan Teknologi-Antologi Kritik, Opini, dan Filosofi*, volume 1. Bandung: Penerbit Pustaka.

E. Subunit 1.5 Presentasi Proses Kreatif Berkarya

Alokasi waktu : 1 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa.

Elemen	Merefleksikan
Subelemen	Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila.

Elemen	Bernalar Kritis
Subelemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan: Menunjukkan kemampuan mengingat apa yang telah dipelajari. Dapat menggunakan kosakata seni.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran Subunit 1.5 peserta didik diharapkan memiliki kemampuan:

1. Mempresentasikan proyek berkarya seni rupa dengan susunan yang baik dan menggunakan kosa kata seni rupa yang benar.
2. Memberikan argumentasi dengan logis tentang proyek karyanya.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran Subunit 1.5 merupakan tahap akhir proyek karya Unit 1. Pada pembelajaran 1.5 ini peserta didik mempresentasikan proyek karyanya dihadapan teman sekelas. Setiap kelompok dibatasi waktu untuk presentasi, agar semua kelompok dapat tampil selama jam pelajaran (2 jam pelajaran). Tanya jawab diantara teman sekelas diharapkan dapat menjadi ajang berlatih bagi peserta didik untuk berargumen secara logis tentang karyanya. Penilaian ditekankan pada kemampuan pemaparan dan argumentasi dari penampil.

3. Prosedur Kegiatan

a. Materi Pokok

1) Teknik Presentasi Karya.

Mempresentasikan konsep dan karya seni rupa adalah sebuah cara untuk mengkomunikasikan konsep dan karya yang kita buat, sehingga dapat meyakinkan audien. Oleh karena itu kita perlu mengemas materi presentasi dengan baik agar mudah dimengerti dan meyakinkan. Terdapat beberapa software aplikasi digital untuk presentasi.

Presentasi yang dikemas dalam bentuk *display*, presenter (orang yang melakukan presentasi) harus menguasai materi yang akan dipaparkan atau dijelaskan, agar mudah dipahami oleh audiens. Berikut ini beberapa tips untuk presentasi yang baik:

a. Penampilan
   - Presenter sebaiknya berpenampin yang rapi dan sopan. Hindarkan berpenampilan berlebihan karena justru dapat memecah konsentrasi audiens.
   - Bahasa dan artikulasi. Gunakan bahasa Indonesia standard, kuasai kosa kata seni rupa, dan ucapkan presentasi dengan kalimat yang jelas artikulasinya. Perlu diingat, disebuah ruangan suara dan artikulasi anda perlu terdengar sampai audiens paling belakang.

b. Menguasai materi presentasi. Salah satu kunci penting dalam presentasi adalah penguasaan materi. Materi yang dikuasai dengan baik akn membantu anda percaya diri. Pelajari seluruh materi sebelum anda melakukan presentasi, jioka diperlukan dapat membaca informasi /pengetahuan tambahan yang mendukung materi anda.

c. Menguasai alat presentasi. Apabila presentasi menggunakan alat bantu bantu seperti komputer dan proyektor, presenter harus menguasai alat bantu tersebut bagaimana cara menggunakannya. Dalam presentasi dalam bentuk *display*, presenter dapat menggunakan alat bantu penunjuk yang baik, seperti penggaris atau alat penunjuk yang dibuat khusus.

d. Menjawab pertanyaan. Presenter dapat menjawab langsung pertanyaan dari audiens atau diberikan kesempatan kepada anggota kelompok untuk menjawabnya. Jawaban sebaiknya tidak bertele-tele.

e. Membuka dan menutup presentasi.

   Membuka presentasi sebaiknya didahului dengan ucapan salam, perkenalkan diri anda, dan sampaikan apa yang akan anda presentasikan, barulah memaparkan materi lebih detil.

   Menutup presentasi dengan ucapan salam dan ucapan terima kasih.

2) Ketentuan diskusi.

Diskusi dalam bentuk tanya jawab dilakukan mengikuti presentasi setiap kelompok.

a. Pertanyaan atau tanggapan diberikan setelah presentasi selesai.
b. Setiap kelompok diwajibkan untuk mengajukan pertanyaan atau tanggapan, minimal 1 pertanyaan atau tanggapan.
c. Penanya atau penanggap diperbolehkan untuk menanggapi jawaban sebanyak satu kali.

b. Persiapan Mengajar

Apabila sekolah memiliki peralatan presentasi elektronik, seperti komputer, proyektor, speaker, peralatan tersebut perlu disiapkan terlebih dahulu. Kabel penghubung (terminal kabel) dipastikan tersedia pada waktunya.

Siapkan *flasdisk* cadangan untuk mengantisipasi transfer data dari peserta didik. Apabila tidak tersedia peralatan presentasi elektronik, guru dapat menyiapkan alat bantu presentasi manual, dengan menyiapkan: penjepit kertas (*clip*) dan tripleks ukuran A2 untuk menempel kertas menggunakan penjepit tersebut.

Apabila pilihan presentasinya dalam bentuk *display*, sebaiknya disiapkan peralatan cadangan untuk mengantisipasi ada materi yang lepas dari *display*. Peralatan cadangan itu diantaranya: solasi kertas, lem kertas, gunting, pisau cutter, penggaris dan peralatan lain yag dianggap perlu.

c. Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Pengkondisian kelas dapat buka dengan menanyakan kesiapan materi presentasi dari masing masing kelompok. Kemudian dapat ditawarkan kepada masing masing kelompok urutan presentasinya.

2) Kegiatan Inti

a) Sebelum kegiatan presentasi dimulai, perlu disampaikan materi tentang teknik presentasi dan ketentuan berdiskusi, sehingga peserta didik memiliki acuan dalam pembelajaran.

b) Formasi meja belajar dapat diubah agar presentasi dengan mudah dapat diikuti oleh seluruh peserta didik tanpa terhalang.

c) Secara berurutan, setiap kelompok melakukan presentasi yang diikuti oleh tanya jawab dari audiens. Anggota kelompok berbagi tugas untuk menyiapkan presentasi, mencatat diskusi, menjadi moderator dan mendokumentasikan kegiatan. Guru bertindak sebagai fasilitator diskusi.

3) Kegiatan Penutup

Guru mengulas jalannya pembelajaran, memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok tentang proyek karya yang sudah dilakukan. Dapat pula ditawarkan kemungkinan tindak lanjut mandiri, misalnya:

- karya-karya itu tetap dipasang di sekolah.
- dipamerkan dengan pengantar yang dibuat oleh guru.
- dipublikasikan melalui media sosial masing masing.
- Dibuat pameran virtual menggunakan aplikasi digital. Terdapat banyak aplikasi pamran visual, dapat di cari dengan kata kunci “virtual exhibition”, “virtual art exhibition platform”.
- Diolah menjadi buku proyek pembelajaran, baik untuk dicetak maupun dalam bentuk digital.

d. Refleksi Guru.

Guru dapat menggunakan Jurnal Refleksi Guru terlampir.

4. Penilaian.

Penilaian menggunakan format penilaian proyek (lihat lampiran pada pengantar Pembelajaran Unit 1, No. 8 dan No .9), yaitu :

- No. 8 mempresentasikan proyek berkarya seni rupa dengan susunan yang baik dan menggunakan kosa kata seni rupa yang benar.
- No. 9 memberikan argumentasi dengan logis tentang proyek karyanya.

5. Pengayaan

Sebagai pengayaan, peserta didik dapat mempublikasikan karyanya melalui media sosial secara mandiri.

6. Bacaan Peserta Didik

Bagi peserta didik yang ingin mendalami lebih jauh tentang presentasi, dapat membuka internet dengan kata kunci “teknik presentasi”, “teknik membuat slide presentasi” dan melalui video online dengan kata kunci “tutorial presentasi”

7. Bacaan Guru.

Badar al-Tabany, Trianto. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenada Media Group.

8. Pembelajaran Alternatif

Kemasan presentasi dalam bentuk *display*, dapat dilakukan didalah ruangan kelas masing-masing. Apabila tidak memungkinkan, peserta didik dapat melakukan presentasi langsung dengan menggunakan buku laporan proyek. Tujuannya agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh masing masing kelompok dapat terkomunikasikan diantara peserta didik, sehingga dapat memancing diskusi diantara mereka.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Unit 2
Apresiasi Seni Rupa

Jenjang Sekolah	: SMA (Fase F)
Kelas	: 11
Alokasi Waktu	: 4 pertemuan.

Pengantar Unit 2

Pembelajaran Unit 2 merupakan materi yang bersifat pengayaan wawasan seni rupa bagi peserta didik. Sesuai dengan Target Materi, wawasan tersebut diperoleh melalui kegiatan mengamati, mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya.

Melihat Capaian Pembelajaran 2 (CP 2), yaitu "menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu", pembelajaran Unit 2 ini dibuat satu paket dengan Unit 3.

Wawasan yang diperoleh peserta didik pada Pembelajaran Unit 2 diharapkan akan mendasari pembelajaran Unit 3, yaitu membuat karya seni rupa yang dikembangkan dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu.

Alur pembelajarannya sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran 2 (CP 2)	Target Materi	Unit Pembelajaran	Alokasi Waktu
Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya	**Unit 2. Apresiasi seni rupa.** 2.1. Apresiasi Seni Rupa. 2.1.1. Mengenal Teknik Aprersiasi 2. 1.2. Praktik Apresiasi 2.2. Apresiasi Seni Rupa Indonesia.	2 pertemuan 2 pertemuan
	Menerapkan dan mengembangkan karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya.	**Unit 3. Membuat Karya .** 3.1. Membuat Karya Yang Dikembangkan Dari Hasil Apresiasi. 3.2. Apresiasi Karya teman sekelas.	3 pertemuan 1 pertemuan

Di dalam pembelajarannya, guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi sekolah masing masing. Pilihan model pembelajaran

yang tepat, diharapkan dapat mendorong peserta didik lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran seni rupa dan mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Unit 2 dan Unit 3 ini menggunakan model Instruksi Langsung (*direct instruction*), dengan pertimbangan agar peserta didik memperoleh wawasan dan pengalaman lebih efektif dibawah bimbingan guru.

Model pembelajaran Instruksi Langsung adalah pembelajaran yang menekankan peran guru dalam membimbing peserta didik dalam mencapai Tujuan Pembelajaran. Model ini dipandang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran yang relatif baru, sehingga peserta didik dapat lebih mudah untuk mengikutinya.

Model pembelajaran Instruksi Langsung ini diterapkan pada pembelajaran Unit 2 dan Unit 3, dengan langkah–langkah sebagai berikut:

1. Orientasi, agar peserta didik mengerti Tujuan Pembelajaran yang akan dicapai (Unit 2).
2. Mempelajari materi tentang apresisasi seni rupa di bawah bimbingan guru pada (Unit 2).
3. Praktik berkarya mengikuti langkah-langkah kerja di bawah bimbingan guru (Unit 3).
4. Melanjutkan praktik berkarya secara mandiri (Unit 3).

A. Subunit 2.1 Apresiasi Seni Rupa

Alokasi Waktu: 2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Mengalami
Subelemen	Mengalami, merasakan, merespons dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bernalar Kritis
Subelemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, ditandai oleh sikap peserta didik mampu menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahamannya dalam seni.

1. Tujuan Pembelajaran.

Melalui pembelajaran Subunit 2.1 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menyatakan secara lisan atau tertulis tentang apa yang dialami dan dirasakan ketika mengapresiasi sebuah karya seni rupa.
2. Mempraktikan salah satu jenis apresiasi karya seni rupa.

2. Deskripsi Pembelajaran.

Pembelajaran Sub Unit 2.1 ditempuh dalam 2 kali pertemuan. Materi tentang apresiasi seni rupa, didahului dengan penyadaran kehadiran karya seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, kemudian dilanjutkan dengan terknik apresiasi. Pembelajaran ini bersifat teoritik, membekali pengetahuan peserta didik agar mampu melakukan apresiasi dengan baik. Diperlukan contoh-contoh karya seni rupa untuk diapresiasi. Contoh itu dapat diambil dari buku, katalog pameran, atau mengambil dari internet. Apresiasi seni rupa tidak bisa berlangsung tanpa adanya materi yang diapresiasi.

Pertemuan *kedua* praktik mengapresiasi salah satu karya seni rupa.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

a. Materi Pokok Pembelajaran.

1) Seni Rupa Disekitar kita.

Mari kita perhatikan benda-benda di sekitar kita. Kita dapat segera mengetahui bahwa seni rupa diterapkan pada beragam benda disekitar kita. Bentuk cangkir dan hiasannya, gambar pada kaos, gambar pada layar telepon genggam (*handphone*), patung penghias kota, dekorasi rumah dan masih banyak lagi. Karya seni rupa diterapkan pada benda/produk sehari hari di sekitar kita, sehingga benda menjadi lebih menarik dan lebih bernilai. Semua itu dikerjakan oleh para desainer atau seniman rupa dengan penuh kesungguhan.

Gambar 2.1. Contoh Seni Rupa yang diterapkan pada mangkok dan piring keramik.
Sumber: Bambang Subarnas, 2021

Gambar2.2, Seni Rupa diterapkan untuk menghias tembok, disebut mural.
Sumber: Bambang Subarnas, 2021

Dalam kehidupan sehari-hari, baik disadari ataupun tidak, kita kerap melakukan penilaian terhadap benda benda seni rupa. Misalnya pada saat kita memilih barang yang akan dibeli. Dalam proses penilaian tersebut kita akan menilai bagaimana bentuknya, bahannya, warnanya, hiasannya, atau makna barang tersebut bagi anda. Makna barang yang dimaksud dapat dicontohkan misalnya anda menjadi merasa bangga dengan gambar pada kaos tertentu, karena merasa mewakili diri anda. Atau merek tertentu yang membuat anda merasa bangga memakai merek tersebut. Penilaian itu bisa berdasarkan selera pribadi (subjektif) yang belum tentu sama dengan selera orang lain. Dapat juga menilai berdasarkan kriteria tertentu, misalnya seperti dicontohka diatas. Penilaian seperti yang kita lakukan itu disebut sebagai apresiasi.

2) Pengertian apresiasi

Kata apresiasi merupakan serapan dari bahasa Inggris *appreciate*, yang berarti "memberikan penilaian atau penghargaan atas kualitas sesuatu".

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (https://kbbi.kemdikbud.go.id/), kata "apresiasi" memiliki 3 (tiga) arti, yaitu:

a. kesadaran terhadap nilai seni dan budaya,
b. Penilaian (penghargaan) terhadap sesuatu,
c. Kenaikan nilai barang karena harga pasarnya naik atau permintaan pada barang itu bertambah.

Definisi tersebut memperlihatkan bahwa apresiasi berhubungan nilai, yaitu sesuatu yang dianggap berharga.

Agar dapat memberikan penghargaan dengan baik, penilaian dilakukan melalui pengamatan, merinci setiap bagian, dan kemudian menyimpulkan. Tentu setiap orang tidak akan selalu menghasilkan penilaian yang sama terhadap suatu karya seni. Ada kalanya orang hanya dapat menyatakan "menyukai" saja tanpa dapat menjelaskan mengapa ia menyukai, ada pula yang dapat menjelaskan mengapa dia menyukainya. Kadar kualitas penilaian setiap orang bisa berbeda, karena dipengaruhi oleh latar belakang pengetahuan tentang suatu karya seni tersebut, pengalamannya dalam berkarya, serta selera.

Demikian pula dalam mengapresiasi karya seni rupa. Mengapresiasi sebuah karya seni rupa dapat kita lakukan dalam berbagai tahapan. Dari mulai sekedar menyukai, ingin mengetahui lebih jauh tentang makna dibalik karya, hingga mengoleksinya.

Semua orang dapat meningkatkan kemampuan apresiasi terhadap karya seni rupa. Semakin sering berapresiasi, dapat meningkatkan kemampuan apresiasi. Caranya yaitu dengan sering mengamati karya seni rupa yang ada di buku, di dunia maya (internet), mengunjungi pameran, berkunjung ke galeri, atau mengunjunggi sanggar (tempat berkarya seniman).

3) Komponen Karya Seni Rupa.

Pengetahuan tentang seni rupa sudah dipelajari pada fase- fase sebelum ini, baik di tingkat SD maupun SMP. Pengetahuan tersebut menjadi bekal kita dalam melakukan apresiasi seni rupa. Pengetahuan yang baik dapat meningkatkan kualitas apresiasi. Sekedar menyegarkan ingatan, mari kita ulas bagaimana karya seni rupa dibuat.

Seperti sudah diketahui, pekerjaan dalam bidang seni rupa itu beragam, diantaranya seniman lukis, pematung, desainer, pengrajin, fotografer dan lain-lain.

Seorang perupa dalam berkarya akan mengolah **elemen-elemen visual**, seperti garis, bidang, tekstur, warna, dan ruang sedemikian rupa menjadi sebuah **komposisi,** untuk membangun **isi /pesan** tertentu pada karya.

Sebuah karya seni rupa tersusun dari 3 (tiga) komponen karya, yaitu:

a. Elemen visual (garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, ruang)
b. Komposisi (kesatuan, keseimbangan, irama, dan pola)
c. Isi/pesan

Ketiga komponen ini merupakan sebuah kesatuan yang utuh. Elemen-elemen visual disusun dalam sebuah komposisi untuk menyampaikan pesan. Keseluruhannnya secara terpadu tersusun menjadi sebuah sarana untuk mengkomunikasikan ekspresi dan gagasan dari seniman/perupa kepada orang lain. Karya seni rupa tidak ubahnya sebuah media komunikasi dalam bahasa rupa atau bahasa visual.

Pengetahuan kita tentang komponen-komponen karya diatas, dapat membantu kita dalam mengapresiasi dan memahami sebuah karya.

4) Karya Representasional dan Nonrepresentasional

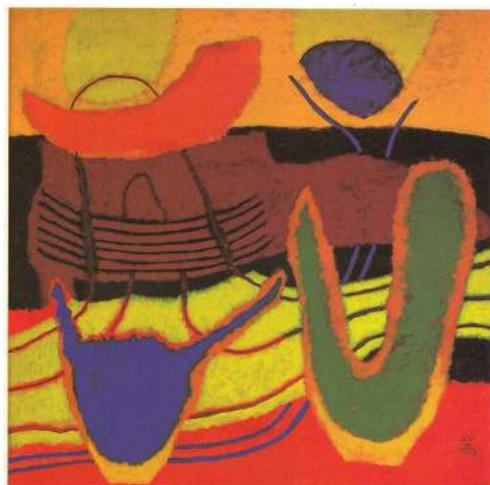
Sebelum membahas tentang teknik apresiasi, kita pahami dulu bagaimana objek-objek divisualisasikan/digambarkan pada sebuah karya seni rupa. Pembahasan berikut, dicontohkan pada sebuah karya seni lukis.

Berdasarkan penggambaran objeknya, karya seni rupa dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu penggambaran yang representasional dan nonrepresentasional.

Penggambaran representasional, adalah karya yang menampilkan penggambaran objek yang mudah kita kenali. Misalnya, gambar orang, pohon, binatang dan lain-lain.

Penggambaran nonrepresentasional, adalah karya yang menampilkan penggambaran objek tidak seperti bentuk bentuk alam yang kita kenali. Misalnya bentuk bulat, kotak-kotak, garis-garis, dan lain-lain.

Judul: Harimau Minum
Pelukis: Raden Saleh
Tahun pembuatan: 1863

Gambar 2.3. Karya Representasional
Sumber: Katalog Pameran Lukisan Koleksi Istana Kepresidenan RI. 2017.

Judul: Renungan Malam
Pelukis: Nashar
Tahun pembuatan : 1978

Gambar 2.4. Karya Nonrepresentasional
Sumber: Galeri Nasional Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

Bagaimanakah kita mengapresiasi kedua jenis karya ini?

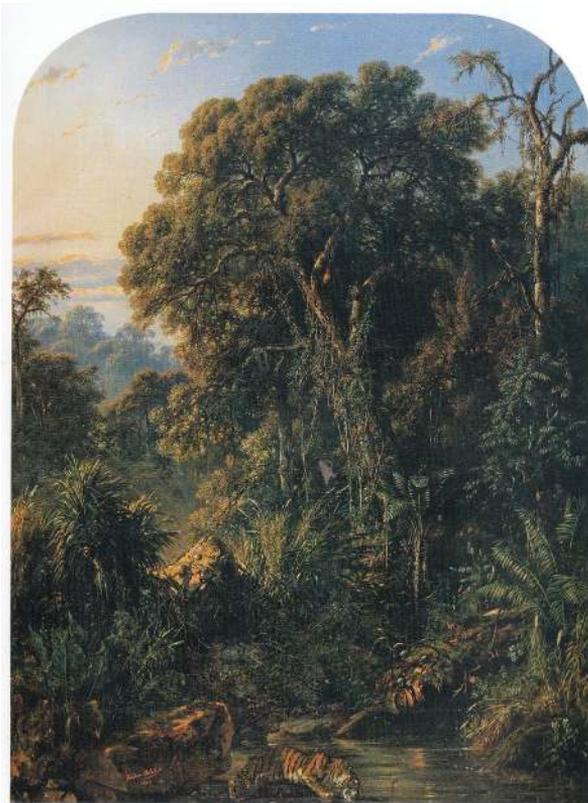
Pada pertemuan ini kita akan membahas apresiasi Karya Seni Rupa Representasional.

5) Jenis dan Teknik Apresiasi

Berdasarkan pada tingkat kemampuan dalam berapresiasi, apresiasi seni dapat dibagi menjadi tiga jenis, yakni apresiasi empatik, apresiasi estetis, dan apresiasi kritis.

a) Apresiasi Empatik.

Secara harfiah, empati artinya ikut merasakan atau memikirkan hal yang dirasakan orang lain. Dalam apresiasi empatik apresiator berusaha ikut merasakan apa yang digambarkan didalam karya. Contohnya ketika kita mendengarkan musik, kita ikut terhanyut oleh musik serta syair lagu yang dibawakan. Ketika kita mendengarkan lagu "Gugur Bunga" perasaan kita terbawa pada suasana kesedihan gugurnya seorang pahlawan.

Mari kita apresiasi sebuah lukisan berikut ini.

Pelukis: Raden Saleh
Judul : Harimau minum
Tahun : 1863
Media : cat minyak diatas kanvas
Ukuran: 160 X 116 cm
Sumber: Katalog Pameran Lukisan Koleksi Istana Kepresidenan RI. 2017. *Senandung Ibu Pertiwi*. Jakarta: Istana Kepresidenan RI.

Sebagai panduan apresiasi, jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan apa yang anda rasakan:

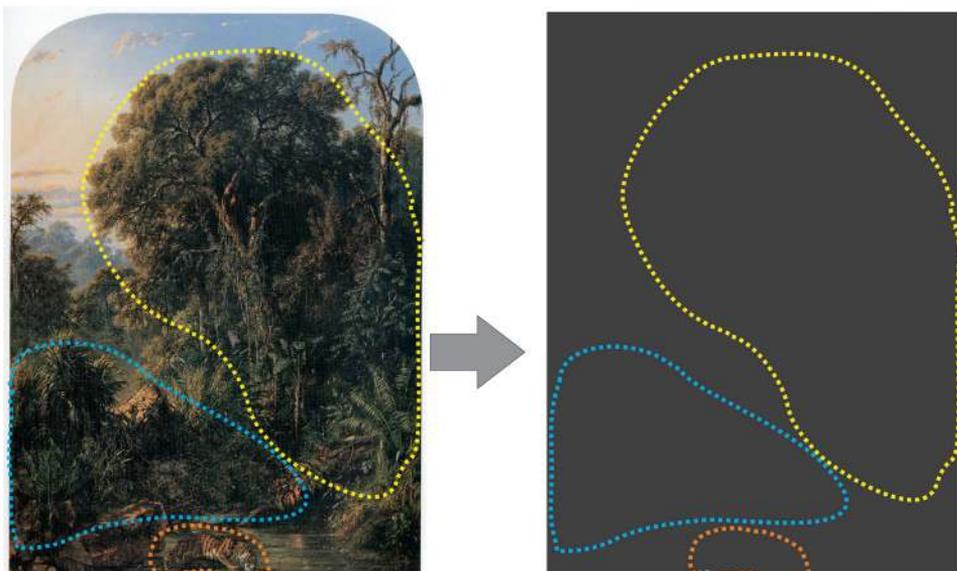
- Apa tema lukisan ini?
- Berdasarkan penglihatan anda, kira kira ini suasana pada lukisan itu jam berapa?
- Bayangkan kita berada di sana, ceriterakan apa yang anda rasakan?
- Tunjukkan hal yang paling menarik pada lukisan itu?

Nah, kira-kira seperti itulah apresiasi empatik itu berlangsung.

b) Apresiasi Estetis.

Dalam apresiasi estetis apresiator bukan hanya merasakan suasana seperti pada apresiasi empatik. Apresiator berusaha memahami karya tersebut dengan mengeksplorasi lebih jauh lagi dengan menelisik unsur unsur visual pada karya untuk memahami pesan di balik karya tersebut.

Apresiator mungkin mencari jawaban atas pertanyaannya sendiri pada lukisan itu, misalnya: Apa maksud pelukis ?

Apresiator kemudian mulai mengamati lebih detail lukisan tersebut. Berikut ini contoh bagaimana proses apresiasi estetis berlangsung.

Gambar 2.5. Proses apresiasi estetis

Perhatikan komposisinya. Kelompok gambar pohon besar yang dilingkari warna kuning paling besar, kelompok pohon perdu warna biru lebih kecil, dan gambar harimau warna oranye paling kecil.

- Apakah itu sebuah irama?
- Mengapa gambar harimau (warna oranye) komposisinya paling kecil dan seperti terhimpit oleh komposisi warna biru dan kuning? Menurut penafsiran anda, apa kira kira makna terhimpit?
- Pada lukisan itu, harimau dilukiskan sedang minum pada sebuah kolam kecil. Mengapa ia minum? Untuk apa ia minum?

Sekarang mari kita rangkai jawaban dari pertanyaan diatas.

- Seekor harimau biasanya disebut sebagai raja hutan, binatang terkuat karena menempati posisi puncak dalam rantai makanan. Raja hutan tersebut minum karena kehausan, agar dia tetap bertahan hidup. Jadi minum adalah daya untuk hidup.
- Tetapi ia digambarkan kecil seperti dalam kompopsisi seperti tertekan oleh komposisi besar (warna kuning dan biru), sehingga harimau itu seperti terdesak dan berada diujung kanvas paling bawah.

Nah sekarang coba anda simpulkan menurut anda apa maknanya?

c) Apresiasi Kritis.

Apresiasi kritis adalah apresiasi untuk menilai kualitas karya. Apresiasi kritis biasanya dilakukan oleh orang yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas dalam bidang seni sesuai yang ia amati, seperti kritikus seni atau peneliti seni. Berbeda dengan apresiasi empatik dan apresiasi estetis, apresiasi kritis menekankan pada penilaian objektif berdasarkan ilmu seni yang sudah dipelajari. Dalam kegiatan apresiasi kritis, apresiator akan melakukan analisa mendalam. Baik yang nampak pada karya (aspek intrinsik) seperti garis, warna, bidang, tekstrur, ruang, bahan, dan teknik pembuatan; maupun aspek yang tidak tampak (aspek eskstrinsik) seperti konsep seni, latar belakang budaya seniman, dan dikaitkan dengan sejarah perkembangan. Dari analisa tersebut apresiator melakukan pemaknaan, dan menilai karya tersebut. Hasilnya adalah

sebuah catatan kritik yang bisa dipublikasikan melalui media publikasi seperti buku, media massa dan sejenisnya. Catatan apresiasi kritis, biasanya dijadikan rujukan apresiasi oleh para penikmat seni, kolektor, pedagang seni dan menjadi masukan bagi senimannya. Kritik seni memiliki peran penting dalam perkembangan seni rupa.

Catatan-catatan kritik seni yang dipublikasikan pada periode tertentu dapat diganakan untuk melihat perkembangan pemikiran dan praktik seni pada periode tersebut.

Berikut ini contoh catatan apresiasi kritis oleh kurator pameran (Asikin Hasan, Amir Sidharta, dan Mikke Susanto) pada lukisan diatas, dikutip dari Katalog Pameran Lukisan Koleksi Istana Kepresidenan RI. 2017 (hal. 14)

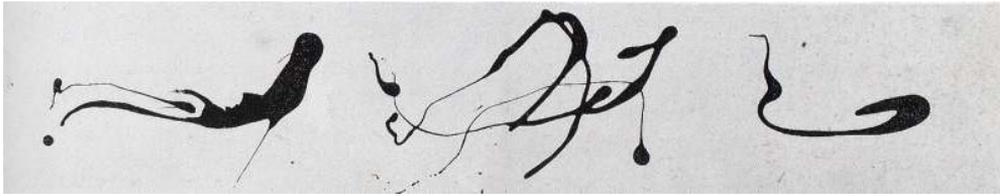
> " Salah satu diantaranya – dan ditampilkan dalam pameran ini, lukisan *Harimau Minum* (1863), karya Raden Saleh. Lukisan ini menampilkan suasana alam mistis, dramatis, dan warna cenderung redup. Pelukis ini lama menetap dan berkarya di Eropa. Di Perancis ia menyaksikan karya karya pelukis Theodore Gericaukt, Eugene Dalacroix, dan lain sebagainya yang karya-karyanya selalu heroik, dramatik, dan dalam ukuran besar."

6) Mengapresiasi karya Seni Rupa Nonrepresentasional.

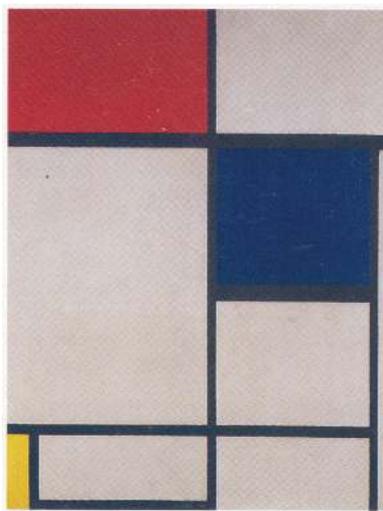
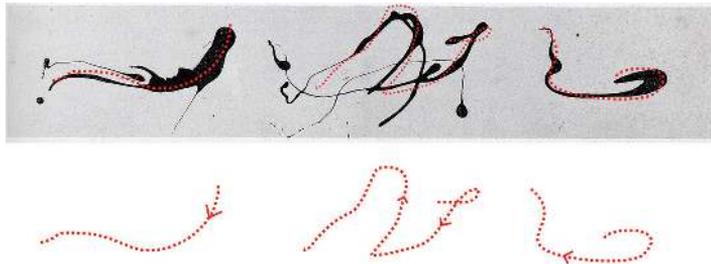
Pernahkan anda tertarik dengan sebuah kaos polos karena warnanya? Atau menikmati langit berwarna jingga pada sore hari?

Keduanya tidak menggambarkan bentuk seperti yang kita kenali, tetapi memiliki daya tarik bukan?

Anda tertarik dengan warna kaos, karena warnanya. Warna kaos ini bukan warna yang mewakili bentuk apapun. Demikian pula dengan langit berwarna jingga, tidak menggambarkan suatu bentuk apapun (nonrepresentasional), selain warna jingga itu sendiri.

Mengapresiasi karya seni rupa nonrepresentasional dapat diumpamakan seperti itu. Berikut ini beberapa contoh karya nonrepresentasional.

Seniman : Jackson Pollock
Judul : Untitled (tanpa judul).
Media : Pensil dan cat doco di atas kertas.
Ukuran : 22 x 59, 3/8 inchi
Tahun : 1950

Gambar 2.6. Lukisan Jackson Pollock
Sumber: Lois Fichner-Rathus dalam *Understanding Art* 4th Editions, 1995.

Jackson Pollock (1912-1956) berasal dari Amerika. Pada lukisan di atas, ia membuat cipratan dan lelehan cat. Salah satu cara mengapresiasinya, kita dapat membayangkan bagaimana pelukis gerakan tangan pelukis saat membuat lukisan diatas sebuah bidang yang memanjang. Melalui tebal- tipis cat, kita dapat memperkirakan pada titik mana gerakan itu lambat, pada titik mana gerakan itu cepat. Anda dapat mencobanya agar dapat merasakan, bahkan sambil diiringi musik.

Piet Mondrian (1872-1944) salah seorang pelukis terkemuka kelahiran Belanda. Karya-karyanya merupakan komposisi geometris dan garis- garis. Seperti dapat dilihat dari judul lukisan, “Komposisi Merah, Biru, dan Kuning”.

Seniman : Piet Mondrian
Judul : Komposisi Merah, Biru, dan Kuning
Media : Cat minyak diatas kanvas.
Ukuran : 20 x 20 inchi
Tahun : 1930

Gambar 2.7. Lukisan Piet Mondrian
Sumber: Lois Fichner-Rathus dalam *Understanding Art* 4th Editions, 1995.

Warna pada lukisan sebagai warna tanpa bermaksud memiliki konotasi lain selain warna. Seperti juga anda tertarik warna kaos tanpa konotasi lain selain warna itu sendiri.

Seniman : Arahmaiani
Judul : Nyanyian Pelangi
Media : screen print di atas kertas.
Ukuran : 50 X 70 cm
Tahun : 2019

Gambar 2.8. Lukisan Arahmaini

Sumber: Arahmaiani, 2019

Arahmaiani (1961- ...) seorang perupa perempuan dari Bandung. Karya-karyanya banyak mengambil tema sosial, budaya, dan lingkungan hidup. Karya dengan judul "Nyanyian Pelangi" merupakan salah satu dari beragam media berkarya Arahmaiani. Pada karya ini, ia mengambil bentuk hurup Arab, tanpa bermaksud menyusunnya menjadi kata atau kalimat. Arahmaiani menggunakan bentuk hurup Arab tanpa *harokat* (dikenal sebagai hurup Arab Gundul) dalam komposisi warna cerah yang harmonis.

Apabila komposisi tersebut dihubungkan dengan judul karya, dapatkan anda menemukan benang merahnya?

Untuk meningkatkan kualitas apresiasi, kita dapat memperdalam ilmu seni, sering melakukan apresiasi seperti mengunjungi pameran, mengakses situs situ seni rupa yang banyak tersebar di internet, atau berkunjung ke studio seniman, atau tempat kerja pengrajin di daerah anda.

b. Persiapan Mengajar.

Pembelajaran apresiasi memerlukan contoh-contoh karya, baik karya asli maupun foto karya.

- Pengenalan awal dapat disiapkan peraga apresiasi, berupa beragam karya seni rupa yang diaplikasikan pada produk sehari-hari, misalnya hiasan pada benda kerajinan, pada perabot rumah tangga, atau kemasan sebuah produk.
- Persiapkan juga *slide* karya seni rupa yang diambil (difoto) dari sumber bacaan, maupun foto karya perupa daerah setempat. Keragaman karya sebagai media pembelajaran tersebut bertujuan agar peserta didik memiliki wawasan tentang keragaman seni rupa dan aplikasinya. Jika sekolah memiliki *slide* proyektor, sebaiknya disiapkan *slide* presentasi karya.

c. Kegiatan Pengajaran Di Kelas.

1) Kegiatan pendahuluan.

Setelah media pengajaran didisplay, guru dapat mulai mengkondisikan peserta didik dengan menunjukkan sebuah benda yang memiliki hiasan, misalnya hiasan pada piring atau mangkok, dan menanyakan apa saja karya rupa yang terdapat pada benda itu. Kemudian dapat ditunjukan peraga lainnya, termasuk salah satu *slide* karya seni rupa, diikuti dengan tanya jawab, seperti bagaimana kesannya, terdapat gambar apa saja dan seterusnya.

2) Kegiatan inti.

Jika sudah tersedia *slide* untuk ditayangkan, guru dapat memulai menayangkan sekira tiga *slide* sebagai bahan untuk tanya jawab dengan peserta didik. Tiga *slide* itu misalnya sebuah gambar ilustrasi dari majalah, karya tiga dimensi – boleh juga foto patung kota setempat atau dekorasi pada benda, dan sebuah lukisan dari salah satu pelukis yang dikenal.

Penayangan tersebut diikuti dengan tanya jawab yang mengarah pada upaya peserta didik untuk mengenali lebih rinci karya tersebut, misalnya: bagaimana kesan yang timbul, ada unsur rupa apa saja, bagaimana unsur itu disusun.

Guru menyampaikan materi pokok apresiasi di atas, disertai dengan contoh karya seni yang sudah dipersiapkan, sambil melakukan simulasi

apresiasi pada satu karya. Guru dapat memandu proses apresiasi melalui pertanyaan terstruktur untuk dijawab oleh peserta didik. Misalnya:

- Perhatikan data karya tersebut (judul, media, tahun pembuatan, dan siapa pembuatnya)
- Apa saja bahan yang digunakan dalam karya tersebut?
- Terdapat bentuk apa saja pada karya tersebut? Bagaimana hubungan antar bentuk tersebut?
- Bagaimana unsur-unsur visualnya, komposisinya?
- Berdasarkan rincian tersebut, menurut anda apa kira kira pesan yang ingin disampaikan oleh senimannya?
- Bagimana kesan anda terhadap karya tersebut?

d. Kegiatan Penutup

Guru dapat mengulas tentang proses apresiasi yang disimulasikan dan menyimpulkan materi pembelajaran. Untuk mengetahui bagaimana pengalaman peserta didik dengan simulasi apresiasi, guru dapat menanyakan kepada peserta didik, misalnya:

- Apakah anda dapat memahami bagaimana cara berapresiasi?
- Pada bagian mana yang belum anda pahami? Dan pertanyaan sejenis untuk menggali pengalaman apresiasi peserta didik.
- Bagi peserta didik yang ingin mempraktekan apresiasi pada karya seni rupa yang ada di rumah, apakah lukisan, kerajinan, kain batik, guru dapat membekali peserta didik dengan format apresiasi.

e. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri. Beberapa pertanyaan refleksi, misalnya:

- Apakah saya berhasil mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran ini?
- Apakah saya berhasil memandu pembelajaran cukup menarik peserta didik?
- Apa kekurangan atau kelemahan saya dalam pembelajaran ini?
- Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?

Pertanyaan refleksi lainnya bisa dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Dapat pula menggunakan Jurnal Refleksi yang dilampirkan di buku ini.

Pertemuan 2

Praktik Apresiasi Seni Rupa.

a. Materi Pokok Pembelajaran.

Materi pembelajaran pertemuan *kedua* adalah mempraktikan apresiasi yang sudah dipelajari pada pertemuan pertama. Untuk itu siapkan 2 jenis karya seni rupa, yaitu karya representasional dan nonrepresentasional. Karya dapat diambil dari buku, katalog pameran, karya asli, atau dari internet. Karya asli bisa menggunakan karya koleksi pribadi.

b. Persiapan Mengajar.

Media pembelajaran yang sudah digunakan pada pertemuan pertama dapat digunakan lagi pada pertemuan kedua. Pertemuan kedua, peserta didik akan mempraktikan mengapresiasi karya seni rupa. Oleh karena itu perlu disiapkan 2 contoh karya untuk dipilih sebagai objek apresiasi.

c. Kegiatan Pengajaran di kelas.

1) Kegiatan Pendahuluan.

Kegiatan pendahuluan dapat dibuka dengan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari pada pertemuan kesatu. Dijelaskan pula tentang tujuan pembelajaran praktik apresiasi.

2) Kegiatan inti.

- Guru menyampaikan format apresiasi serta menjelaskan cara mengisi format tersebut. Dapat dalam bentuk fotocopy atau peserta didik menuliskannya (format terlampir sebagai Lembar kerja Peserta Didik)
- Guru menanyangkan sebuah karya seni rupa yang akan diapresiasi. Sediakan jenis karya representasional dan nonrepresentasional, sebagai

pilihan untuk diapresiasi. Karya dapat menggunakan karya seniman yang sudah dikenal atau karya asli.

- Menggunakan format yang sudah disiapkan, peserta didik mengisi lembar kerja.
- Setelah selesai, guru dapat meminta beberapa peserta didik untuk memaparkan praktik apresiasinya dan ditanggapi oleh peserta didik lainnya.

3) **Kegiatan penutup.**

Pembelajaran diakhiri dengan pengumpulan tugas dan ulasan pada kegiatan praktik apresiasi yang baru dilaksanakan.

d. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri. Beberapa pertanyaan refleksi, misalnya:

- Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran?
- Apakah saya berhasil memandu pembelajaran cukup menarik peserta didik?
- Apa kekurangan atau kelemahan saya dalam pembelajaran ini?
- Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?

Pertanyaan refleksi lainnya bisa dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Dapat pula menggunakan Jurnal Refleksi yang dilampirkan di buku ini.

e. Penilaian (Asesmen)

Penilaian dilakukan dengan menilai hasil praktik apresiasi pada Lembar Kerja Peserta Didik.

Lembar Kerja Peserta Didik

PRAKTIK APRESIASI KARYA SENI RUPA

Data Karya	
Judul	:
Bahan yang digunakan	:
Ukuran	:
Tahun pembuatan	:
Uraian Apresiasi	
Bahan yang digunakan untuk berkarya	:
Teknik pembuatan	:
Tema karya	:
Uraikan aspek visualnya	:
a. Apa saja objek utamanya?	:
b. Secara keseluruhan menurut anda bagaimana suasana yang yang anda rasakan pada gambar tersebut?	:
Buatlah analisa komposisi karya tersebut	:
Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	:

Format Penilaian

No	Uraian Apresiasi	Skor	Nilai
1	Bahan yang digunakan untuk berkarya	0-1	
2	Teknik pembuatan	0-1	
3	Tema karya	0-2	
4	Uraikan kesan anda tentang objek yang ada dalam karya tersebut.	0-3	
5	Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	0-3	
		10	

Nilai kumulatif= jumlah seluruh nilai

Nilai	Paraf Guru

4. Pengayaan

Sebagai pengayaan, sekolah dapat membentuk kegiatan ekstrakurikuler seni rupa, sebagai wadah bagi peserta didik yang ingin mendalami apresiasi seni rupa maupun praktik berkarya seni rupa.

5. Bahan Bacaan Peserta didik

Untuk menambah wawasan, silakan kunjungi situs berikut:

- http://galeri-nasional.or.id/
- http://artjog.id/

6. Bahan Bacaan Guru

- http://galeri-nasional.or.id/
- http://artjog.id/

7. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apresiasi seni rupa, pada dasarnya dapat dilakukan terhadap berbagai jenis karya seni rupa yang ada di lingkungan sekitar. Dapat menggunakan benda sehari-hari yang mengandung pengolahan unsur-unsur rupa (garis, bidang, warna, tekstur, dan ruang). Contohnya kaos bergambar, perabot rumah tangga, motif hias pada bangunan rumah, *cover* buku, atau koleksi lukisan yang ada di rumah.

Beberapa benda dapat dihadirkan didepan kelas untuk dijadikan objek pembahasan apresiasi.

Gambar 2.9. Contoh penerapan karya rupa (visual) pada kaos oblong (T-Shirt).
Sumber: Bambang Subarnas, 2021

Materi dan teknik Apresiasi tetap disampaikan, tetapi apresiasinya diaplikasikan pada karya seni rupa yang tersedia di lingkungan sekitar tersebut.

Peserta didik dapat melakukan apresiasi terhadap karya seni rupa yang ada di rumah. Format apresiasi isinya dapat disesuaikan dengan benda yang akan diapresiasi tersebut.

B. Sub Unit 2.2 Apresiasi Seni Rupa Indonesia

Alokasi waktu: 2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Mengalami
Subelemen	Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bernalar Kritis
Subelemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan. • Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahamannya dalam seni. • Peserta didik belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni • Peserta didik dapat menggunakan kosakata seni.

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran Subunit 2.2 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menunjukkan keanekaragaman budaya Indonesia melalui wujud visualnya.
2. Menjelaskan salah satu peninggalan budaya dari periode jaman tertentu.
3. Menerangkan pengertian budaya visual melalui contoh yang diambil dari lingkungan sekitarnya.
4. Mengidentifikasi elemen rupa, bahan, dan teknik pada karya rupa dari khazanah tradisi.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran unit 2.2. ditempuh dalam 2 kali pertemuan. Pengenalan seni rupa Indonesia memiliki cakupan yang cukup luas, oleh karena itu pendalaman materi dapat ditawarkan pada pengayaan. Pengenalan karya seni rupa Indonesia dalam 2 kali pertemuan ini, diusahakan peserta didik memiliki 2 (dua) wawasan.

1. Wawasan tentang kekayaan dan keragaman seni rupa Indonesia, termasuk kekayaan seni rupa lokal.
2. Wawasan tentang seni rupa dalam khazanah tradisi dan khazanah seni rupa modern sebagai kekayaan visual yang bernilai setara. Hal ini untuk menghindarkan pandangan bahwa seni tradisi sebagai seni yang tertinggal dibandingkan dengan seni modern. Penghargaan pada kesetaraan ini diharapkan menumbuhkan sikap yang mengangkat kekayaan visual dalam khazanah tradisi sebagai inspirasi berkarya dimasa kini.

Apabila di kota anda terdapat galeri seni rupa, sanggar seni rupa, studio seni rupa, atau pameran seni rupa, dianjurkan agar peserta didik dapat melakukan kunjungan apresiasi. Kunjungan tersebut bisa dalam bentuk tugas laporan kunjungan perorangan atau kelompok.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

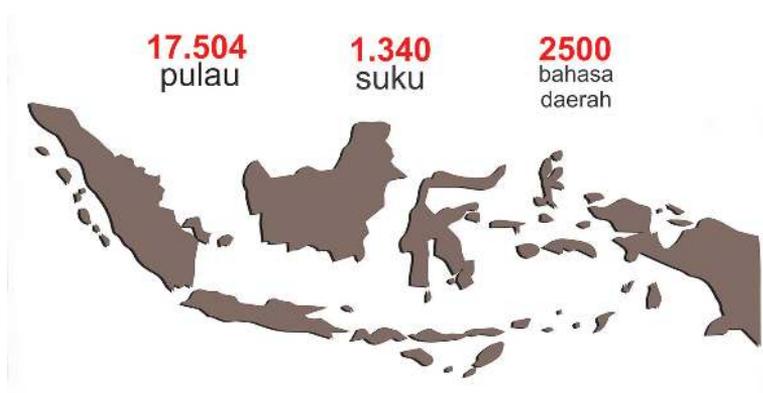
Pertemuan 1

a. Materi Pembelajaran

1) Keragaman Budaya Indonesia.

Berdasarkan letak geografisnya, Indonesia merupakan negara kepulauan yang berada di daerah tropis. Tanahnya bergunung-gunung membentuk lembah-lembah yang mengalirkan sungai-sungai ke laut. Indonesia menjadi negara kepulauan yang subur dengan keanekaragaman hayati yang kaya. Hubungan manusia dengan keadaan alam seperti itu telah melahirkan kebudayaan yang khas yang kita kenal sebagai kebudayaan Indonesia.

Indonesia terdiri beraneka ragam suku bangsa, budaya, bahasa, agama, dan kepercayaan. Keanekaragaman itu bukan hanya terlihat dari jumlah - seperti tergambar pada peta, tetapi juga memperlihatkan perkembangan budaya yang beragam, dari budaya berburu di suku pedalaman, budaya bertani, hingga budaya masyarakat perkotaan, berlangsung bersama hinga hari ini.

Semuanya menjadi kekayaan budaya yang tidak ternilai bagi bangsa Indonesia. Kekayaan budaya itu dapat menjadi inspirasi kreatif kita dimasa kini.

Gambar 2.10. Kekayaan alam dan budaya Indonesia.
Sumber data: BPS, 2010

2) Perkembangan Kebudayaan Indonesia.

Kebudayaan Indonesia telah berlangsung sejak ribuan tahun lalu. Salah satu peninggalan yang masih bisa kita saksikan sampai hari ini adalah situs Gunung Padang, di daerah Cianjur Jawa Barat. Berdasarkan hasil penelitian arkeologi, Situs Gunung Padang didirikan pada tahun 2500 Sebelum Masehi (SM).

Di Pangkep (Sulawesi Selatan), kita dapat menemukan lukisan gua yang diperkirakan dibuat pada tahun 1000 SM. Lukisan itu terdapat di dinding gua berupa lukisan cap tangan yang dibuat dengan teknik semprot. Cat yang digunakan diperkirakan menggunakan bahan-bahan alami, seperti batuan, getah, dan lemak binatang.

Gambar 2.11 Lukisan gua di situs Maros, Pulau Pengkep, Sulawesi
Sumber: hurahura.wordpress.com

Selain di Sulawesi, lukisan gua juga dijumpai di Papua (sekitar danau Sentani) dan di Kepulauan Maluku (Kai, Tanimbar, Leti, dan Seram).

Pada periode selanjutnya penelitian ilmiah membuktikan kebudayaan berkembang bukan hanya dari khazanah lokal, tetapi juga mendapat pengaruh dari kebudayaan lain yang masuk ke Indonesia, baik melalui penyebaran agama maupun perdagangan. Kesuburan dan kayaan alam Indonesia telah menarik bangsa-bangsa lain untuk datang ke Indonesia, seperti dari India, Cina, Timur Tengah, dan bangsa-bangsa Eropa. Kedatangan bangsa-bangsa tersebut sekaligus juga membawa pengaruh pada kebudayaan setempat, seperti pengaruh terhadap keyakinan, tata kemasyarakatan, perekonomian, bahasa, ilmu pengetahuan, kesenian, dan teknologi. Pengaruh tersebut diterima dan disesuaikan dengan kebudayaan setempat. Hal itu dapat dilihat diantaranya dalam peninggalan wujud rupa (visual).

Berikut ini tabel garis waktu perkembangan peradaban Indonesia (bagian atas) dibandingkan dengan perkembangan peradaban bangsa lain di dunia (bagian bawah), tabel garis waktu terlampir (hlm. 136-139.

3) Ekspresi Seni Rupa Dalam Budaya Indonesia

Membahas seni rupa Indonesia tidak bisa dilepaskan dari keaneka ragaman budayanya. Keragaman rumah adat, busana, seni hias dari suku-suku bangsa Indoneia adalah contoh yang memperlihatkan hal tersebut. Aspek-aspek kebudayaan seperti keyakinan, rasa keindahan, adat-istiadat, cara hidup, nampak dalam peninggalam berbentuk rupa. Hal yang demikian itu dinamakan sebagai budaya rupa (budaya visual), yaitu kebudayaan yang diekspresikan dalam bentuk seni rupa. Pengertian ini lebih luas dari pengertian seni rupa didalam Kamus Umum Bahasa Indonesia yang mengartikan seni rupa sebagai seni lukis dan seni patung. (https://kbbi.web.id/seni-2, diakses 26 Januari 2021).

Contohnya, pada masyarakat dengan budaya berburu, ekspresi rupanya menyatu dalam peralatan untuk berburu.

Demikian pula kita dapat menyaksikan masyarakat Bali membuat hiasan janur, atau patung yang indah pada upacara ngaben, sebagai bagian dari

ekspresi keagamaan Hindu Bali. Pada masyarakat perkotaan ekspresi budaya tercermin dalam berbagai produk. Gaya arsitektur, busana, dekorasi, hingga produk-produk komoditi.

4) Apresiasi Karya Rupa dari Khazanah Tradisi.

Dari pembahasan di atas kita segera tahu bahwa seni rupa Indonesia memiliki akar yang jauh dalam sejarah kebudayaan kita. Kreativitas mengolah unsur unsur rupa (garis, bentuk, warna, ruang) -seperti pada lukisan guha itu- sudah dilakukan sejak masa prasejarah. Kreativitas itu seiring dengan keterampilan mengolah media, seperti batu, kayu, keramik, serat, dan logam.

Gambar 2.12. Salah satu panel relief pada Candi Borobudur (abad 7-8 M)
Sumber: Editions Didier Millet, Archipelago Press.

Gambar 2.13. Tampilan dekorasi pada bagian jendela rumah adat Toraja.
Sumber: Didier Millet, Indonesian Heritage, Archipelago Press.

b. Persiapan Mengajar

Materi pembelajaran tentang apresisasi seni rupa ini memerlukan contoh gambar yang akan diapresiasi oleh peserta didik. Oleh karena itu perlu dipersiapkan contoh gambar yang akan diapresiasi. Akan lebih mudah, jika tersedia perangkat presentasi (komputer dan proyektor) untuk penayangan materi apresiasi. Lengkapi pula dengan peta Indonesia. Apabila terdapat karya rupa dari daerah anda seperti misalnya hiasan atau kerajinan, dapat dibawa sebagai contoh.

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan

Pengkondisian kelas dapat didahului dengan memancing satu atau dua orang untuk bercerita pengalamannya berwisata keluar daerah atau memiliki saudara dari suku lain, sebagai jembatan untuk memasuki materi tentang keragaman budaya. Berbekal pemahamannya tentang apresiasi yang sudah dipelajari, dapat ditanyakan hal yang berhubungan dengan budaya visual yang dijumpai pada saat berwisata, misalnya pada cendera mata, busana, atau arsitektur. Peserta didik yang berceritera diberi kesempatan untuk menyampaikan hal yang tidak dipahami saat berwisata, misalnya mengapa bentuknya seperti itu, apa arti dari hiasan pada rumah yang dikunjungi, dan lain lain. Materi pelajaran unit ini dikaitkan dengan pertanyaan tersebut. Disampaikan pula tujuan dan lingkup pembelajaran pada unit ini.

2) Kegiatan Inti

a) Peserta didik diminta untuk merespon pertanyaan guru tentang peta Indonesia, seperti nama pulau, nama suku bangsa yang diketahui peserta didik dan sejenisnya.

b) Peserta didik menyimak penayangan atau pemaparan tentang:

   i. Fakta keragaman budaya Indonesia.

   ii. Penjelasan garis waktu (*time line*) perjalanan perkembangan kebudayaan Indonesia.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL KEBUDAYAAN
KRONOLOGI
PERADABAN BESAR
INDONESIA
1 juta tahun yang lalu
Situs Patiayam - Kudus
(Jawa Tengah)
0,3 juta tahun yang lalu, Situs Ngandong - Blora
(Jawa Tengah)
1,5 juta tahun yang lalu, Situs Semedo - Tegal (Jawa Tengah)
0,5 juta tahun yang lalu, Situs Trinil - Ngawi
(Jawa Timur)
2 - 0,1 juta tahun yang lalu
Situs Sangiran - Sragen (Jawa Tengah),
Situs manusia purba
3 juta
tahun yang lalu
2 juta
tahun yang lalu
1,75 juta
tahun yang lalu
1 juta
tahun yang lalu
300.000
tahun yang lalu
100.000
Temuan rangka "Lucy"
4 juta tahun lalu
Lembah Hadar
Ethiopia,
Australopithecus
afarensis " Lucy"
3 juta tahun lalu
Situs Taung,
Sterkfontein,
Makapansgat, dan
Gladysvale,
Australopithecus
africanus
Tengkorak anak Taung
2,1 juta tahun lalu
Situs Omo
2,7 juta tahun lalu
Situs Hadar
Tengkorak Homo habilis
2 juta tahun lalu
Situs Olduvai, Homo habilis
1,8 juta tahun lalu
Situs Dmanisi, Homo erectus
800.000 tahun lalu
Situs Atapuerca, Spanyol
700.000 tahun lalu
Situs Heidelberg - Jerman
Homo heidelbergensis
600.000 tahun lalu
Situs Zhou Kou Dien - China
Sinanthropus pekinensis
450.000 tahun lalu
Situs Tautavel, Perancis
Ante-neanderthalians
133.000 SM Situs Uluzzian, Italia
Homo neanderthalensis
38.000
38.000 SM Situs Cro

28.000 - 16.000 SM
Situs Liang Bua - Flores
8.000 SM
Situs Song Terus - Pacitan
(Jawa Timur)
5.000 SM
Situs Song Keplek - Pacitan (Jawa Timur)
Situs Gunung Padang Cianjur (Jawa Barat), 2.500 SM
1.000 SM
Situs Maros - Pangkep
(Sulawesi)
1.500 SM
Situs Sangkulirang - Kalimantan
5.000 SM
4.000 SM
3.000 SM
2.000 SM
1.000 SM
SM Situs Gua Niah,
Serawak (Malaysia)
Homo sapiens
3.300 SM
Situs Peradaban Mesir Kuno
2.800 SM
Situs Mohenjodaro - Harrapa
1.800 SM
Peninggalan Kebudayaan
Mesoamerika
700 SM
Tembok Raksasa Cina
Magnon (Perancis)
Homo cromagnosis
3.200 SM
Situs Piramida
Caral (Peru)
3.000 SM
Situs Stonehenge (Inggris)
1.700 SM
Situs Peradaban Babilonia
3.500 SM
Situs Peradaban Mesopotamia
Nabi Adam
Nabi Idris
Nabi Nuh
Nabi Hud
Nabi Shaleh
Nabi Ibrahim
Nabi Luth
Nabi Ismail
Nabi Ishak
Nabi Yakub
Nabi Yusuf
Nabi Ayub
Nabi Syuaib
Nabi Musa
Nabi Harun
Nabi Zulkifli
Nabi Daud
Nabi Sulaiman
Nabi Ilyas
Nabi Ilyasa
Nabi Yunus
Nabi Zakaria
Nabi Yahya

NO	NAMA	MASA HIDUP	TEMPAT
1	Nabi Adam	5.872 – 4.942 SM	
2	Nabi Idris	4.533 – 4.188 SM	Babil, Irak
3	Nabi Nuh	3.993 – 3.043 SM	Selatan Irak Modern
4	Nabi Hud	2.450 – 2.320 SM	Timur Hadhramaut, Yaman
5	Nabi Shaleh	2.150 – 2.080 SM	Hijaz dan Syam
6	Nabi Ibrahim	1.997 – 1.822 SM	Irak
7	Nabi Luth	1.950 – 1870 SM	Sadum, Syam, Palestina
8	Nabi Ismail	1.911 – 1.779 SM	Dabilah Yaman, Mekkah
9	Nabi Ishak	1.761 – 1.638 SM	Al Khalil, Palestina
10	Nabi Yakub	1.837 – 1.690 SM	Bani Israil, Syam
11	Nabi Yusuf	1.600 – 1.500 SM	Madyan
12	Nabi Ayub	1.745 – 1.635 SM	Mesir
13	Nabi Syu'aib	1.540 – 1.420 SM	Haran, Syam
14	Nabi Musa	1.527 – 1.408 SM	Yordania Modern
15	Nabi Harun	1.531 – 1.408 SM	Sina, Mesir
16	Nabi Zulkifli	1.500 – 1.425 SM	Damaskus
17	Nabi Daud	1.010 – 970 SM	Israel
18	Nabi Sulaiman	975 – 935 SM	Baitul Maqdis, Palestina
19	Nabi Ilyas	910 – 850 SM	Israel, Syam
20	Nabi Ilyasa	885 – 795 SM	Israel, Syam, Palestina
21	Nabi Yunus	820 – 750 SM	Irak
22	Nabi Zakaria	100 – 20 SM	Palestina
23	Nabi Yahya	31 SM – 1	Israel, Palestina
24	Nabi Isa	1 – 32	Israel, Palestina
25	Nabi Muhammad	571 – 632	Arab

Vredeburg, Yogyakarta (1760 M)
Fort Marlborough, Bengkulu (1713 M)
Fort Rotterdam, Makassar (1667 M))
Candi Muaro Jambi (Abad IX - XII M)
Trowulan (Abad XII - XV M)
Keraton Kasunanan Surakarta
Candi Singosari
Masjid Agung Demak
Keraton Kasultanan Yogyakarta
Singhasari (1.222 - 1.292 M)
Kadiri (929 - 1.182 M)
Majapahit (1.293 - 1.518 M)
Demak (1.475 - 1.548 M)
Galuh, Prahajyan Sunda, Kawali, Pakwan Pajajaran (1.042 - 1.579 M)
Mataram Islam (1.588 - 1.681 M)
Masa Kolonial
1.500
2.000
an Angkor Wat , Kamboja (1.200 M)
Ayutthaya, Thailand(1.350 M)
Taj Mahal (1.630 M)
Tembok Besar China (722 Sm - 1644 M)
Situs Machu Pichu, Peru (1.450 M)

iii. Paparan tentang perkembangan budaya Indonesia dalam garis waktu tersebut cukup panjang. Oleh karena itu, penjelasan dapat dibagi kedalam 3 sesi, kemudian dibuka tanya jawab dengan peserta didik agar peserta didik memiliki kesempatan untuk menanyakan atau berpendapat.

iv. Setelah selesai pemaparan *time line* tersebut, guru dapat melanjutkan dengan penjelasan tentang ekspresi seni rupa dalam budaya Indonesia (budaya visual).

3) Kegiatan Penutup

Guru memandu peserta didik untuk menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari, sambil mengulas rumusan kesimpulan tersebut. Kesimpulan meliputi keragaman budaya Indonesia, latar belakang keragaman, pengaruh-pengaruh budaya dari dari luar, serta cerminannya pada budaya rupa.

d. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri. Beberapa pertanyaan refleksi, misalnya:

- Apakah saya berhasil mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran ini?
- Apakah saya berhasil memandu pembelajaran cukup menarik peserta didik?
- Apa kekurangan atau kelemahan saya dalam pembelajaran ini?
- Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?

Pertanyaan refleksi lainnya bisa dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Dapat pula menggunakan Jurnal Refleksi yang dilampirkan di buku ini.

e. Penilaian (Asesmen)

Penilaian pertemuan 1 dilakukan dalam bentuk lisan untuk mengetahui wawasan peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. Pertanyaan dapat diberikan kepada peserta didik yang dinilai memiliki kemampuan yang kurang, biasa, dan yang relatif pandai.

1) Dengan menunjukkan 3 jenis seni hias (ornamen) dari 3 daerah, peserta didik diminta untuk menyebutkan asal ornamen tersebut.
2) Dari peninggalan budaya visual dalam perkembangan budaya Indonesia, yang manakah yang paling menarik untuk anda? Mengapa?
3) Jelaskan pengertian budaya visual?

Pertemuan 2

Apresiasi Seni Rupa Modern Indonesia

Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran Sub Unit 2.2. peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian seni rupa modern Indonesia dengan benar.
2. Menginterpretasikan karya berdasarkan pengamatan pada elemen rupa, tema, dan pesan pada karya.
3. Menentukan pilihan karya yang akan dijadikan inspirasi berkarya.

Deskripsi Pembelajaran

Pertemuan kedua ini membahas tentang seni rupa modern Indonesia, garis besar perkembangannya serta apresiasi karya. Di dalam apresiasi, foto karya menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran apresiasi. Oleh karena itu perlu diusahakan agar tersedia foto karya sebagai alat bantu pembelajaran. Apabila kesulitan menyediakan foto karya, sebagai pengganti dapat digunakan karya seni rupa yang tersedia di daerah.

Sebagai penunjang, pembelajaran apresiasi dapat dilakukan sambil melakukan kunjungan ke sebuah galeri, pameran, atau sanggar seni rupa dari seniman yang ada di daerah anda.

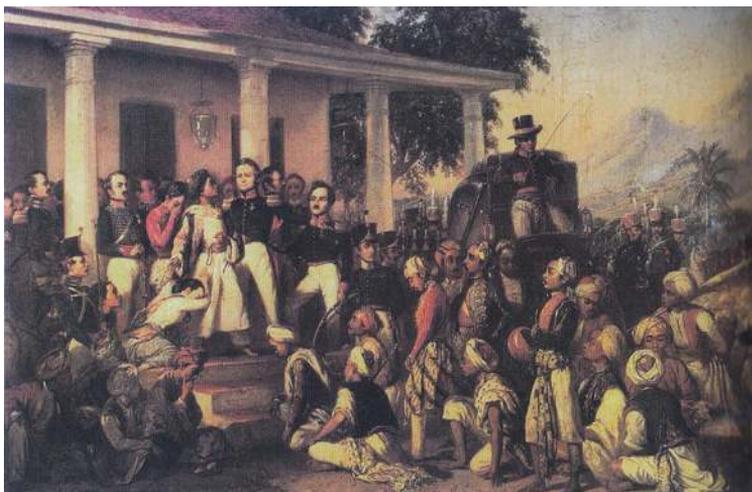
a. Materi Pembelajaran

1) Pengertian Seni Rupa Modern.

Seni rupa modern berkembang pada kurun waktu 1860 – 1970 (Atkin, 1990). Perkembangan dimulai dari kawasan Eropa kemudian berkembang ke seluruh dunia-khususnya ke kawasan Asia dan Afrika-dibawa oleh pemerintahan

kolonial. Istilah “modern” memiliki arti mutakhir, masa kini, terbaru. (sumber: https://kbbi.web.id/modern).

Perkembang seni rupa modern memiliki latar belakang sejarah yang panjang dalam perkembangan kebudayaan Eropa. Seperti diketahui, di kawasan Eropa pada abad ke 17-18, tumbuh semangat untuk melakukan pembaharuan dalam berbagai bidang kebudayaan. Era ini dinamakan sebagai Abad Pencerahan, yaitu suatu era tumbuhnya kesadaran akan kemampuan manusia untuk menciptakan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan. Pada era ini bidang ilmu pengetahuan seperti filsafat, hukum, politik, georafi, seni, dan sastra, berkembang pesat. Dalam bidang seni rupa, para seniman melakukan berbagai eksperimentasi dalam konsep seni, teknik dan gaya berungkap. Hal ini telah melahirkan berbagai gaya dan aliran-aliran seni pada masa itu. Di dalam sejarah seni rupa modern, kita mengenal berbagai aliran dalam seni rupa, seperti impresionisme, ekspresionisme, kubisme, abstrakisme, dan lain lain. Pendalaman materi tentang seni modern Eropa ini, dapat diikuti pada bagian bacaan pengayaan dibawah ini.

2) Seni rupa modern Indonesia.

Pelukis : Raden Saleh
Judul : Penangkapan Pangeran Diponegoro
Media : Cat minyak di atas kanvas
Ukuran : 112 x 178 cm
Tahun :1857
Sumber : Museum Puri Bhakti Renatama (dalam: I Ktut Winaya. 2007)

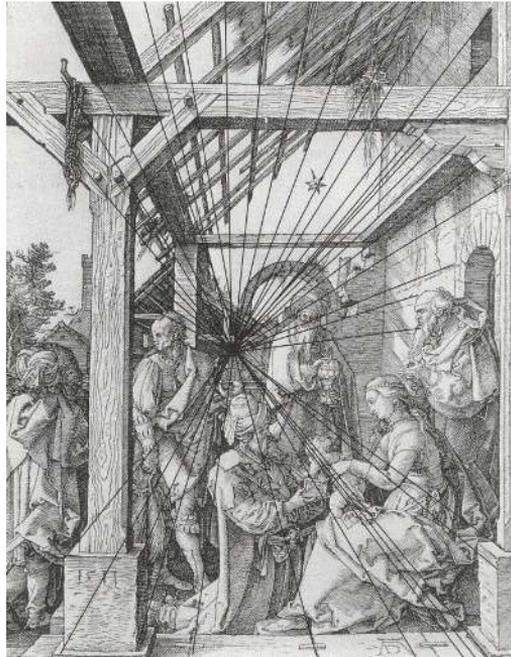
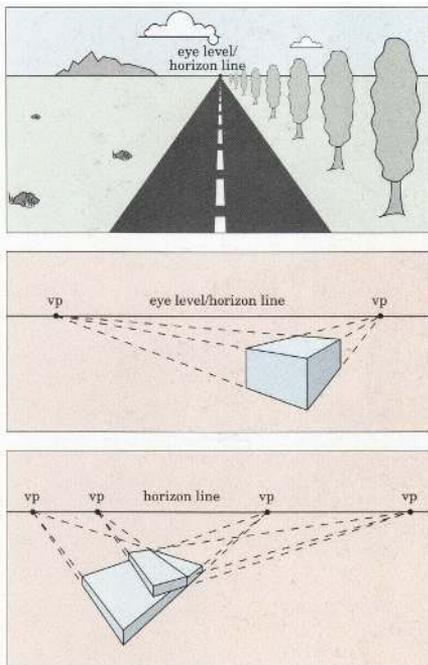
Seni rupa modern Indonesia dimulai dengan masuknya pengaruh seni rupa Eropa melalui pemerintahan kolonial Belanda pada akhir abad 19. Diawali oleh Raden Saleh Sjyarif Boestaman (1807–1880) yang mendapatkan bea siswa untuk belajar seni lukis di Belanda.

Sementara itu pemerintah kolonial Belanda juga mendidik warga pribumi belajar menggambar untuk memenuhi kebutuhan juru gambar. Perkembangan ini membawa pengaruh besar pada seni rupa Indonesia dalam konsep dan cara penggambaran suatu objek.

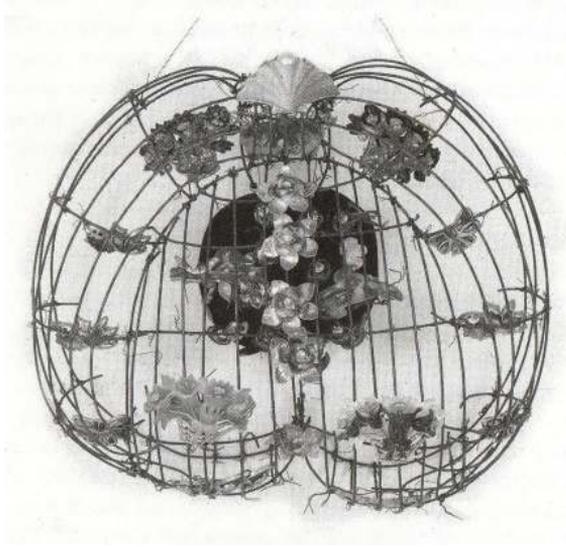
Dalam hal konsep, di antaranya memperkenalkan pengelompokan seni rupa ke dalam dua kelompok besar, yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni adalah karya seni yang diciptakan dengan tujuan melulu keindahan. Contohnya lukisan, diciptakan bukan untuk memiliki fungsi langsung dalam kehidupan sehari hari, selain nilai keindahan karya itu sendiri. Seni terapan adalah seni yang memiliki fungsi langsung atau dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya desain mebel, desain perabot dan lain-lain.

Menurut Primadi Tabrani, pemisahan seperti itu tidak dikenal dalam tradisi seni rupa kita di masa lalu. Menurutnya, sesuatu yang indah itu harus fungsional (berguna langsung) dan yang fungsional itu harus indah.

Dalam hal teknik, senirupa modern memperkenalkan cara pengolahan elemen-elemen rupa (garis, bentuk, tekstur, warna, ruang) baik untuk karya dua dimensi maupun karya tiga dimensi. Sebagai contoh, cara penggambaran dimensi ruang, diperkenalkan teknik perspektif, suatu objek yang lebih jauh digambarkan semakin mengecil.

Didalam tradisi lama di Indonesia, dimensi ruang digambarkan secara datar, yaitu semua objek diperlihatkan (tanpa terhalang) objek yang berada paling bawah merupakan objek yang dekat dengan pelihat, objek yang lebih jauh digeser ke atas.

Gambar 2.14, Penggambaran ruang dengan menggunakan teknik perspektif.
Sumber Foto: Understanding Art

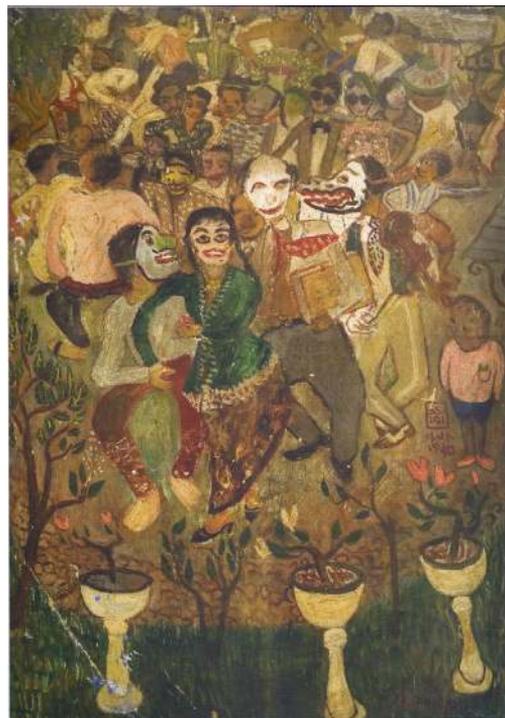
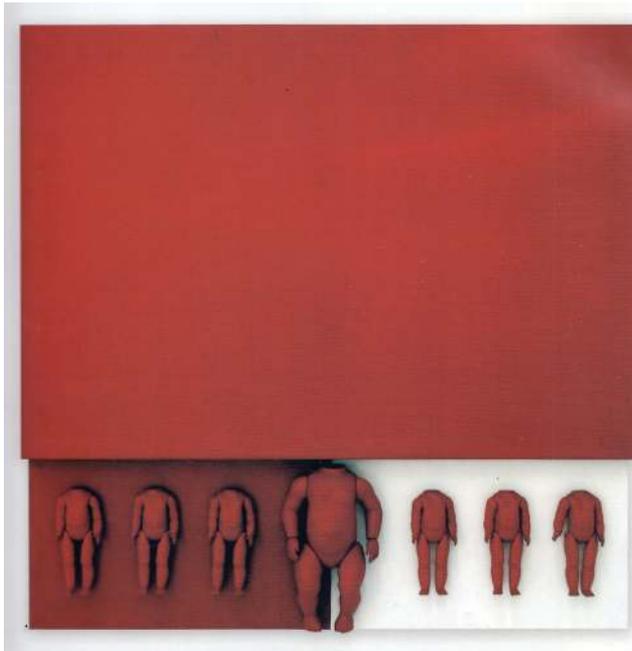
Gambar 2.15. Relief Lalitavisvara, panel no 49.
Sumber foto: A. Deni Iskandar. 2009

Didalam perkembangan selanjutnya, seni rupa modern Indonesia memiliki perkembangannya sendiri, sesuai dengan latar belakang budaya Indonesia. Seni rupa dari khazanah tradisi, menjadi inspirasi bagi seniman modern Indonesia yang khas dan berbeda dengan tradisi seni rupa modern Barat.

Seniman : Nindityo Adipurnomo
Judul : Helmet Your Art, Helmet Your Earth.
Media : besi, rambut, jepit rambut.
Ukuran :70x50x30 cm
Tahun :1997
Sumber Foto: Outlet. 2000

Nindityo Adipurnomo adalah salah satu perupa dari Yogyakarta. Pada karya ini ia diinspirasi oleh tradisi sanggul wanita Jawa, diangkat menjadi karya masa kini.

3) Apresiasi Seni Rupa Indonesia

Karya Representasional

Seniman : Sudjojono
Judul : Tjap Go Meh.
Media : cat minyak pada kanvas.
Ukuran : 73x51 cm
Tahun : 1940
Sumber Foto: Galeri Nasional Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

Seniman : Bonyong Munni Ardhi
Judul : The Flag of Red and White.
Media : campuran.
Ukuran :125x125 cm
Tahun : 1975
Sumber Foto: Galeri Nasional Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

Karya nonrepresentasional:

Seniman : Fadjar Sidik
Judul : Dinamika Keruangan.
Media : Cat Minyak Pada Kanvas.
Ukuran :94x64 cm
Tahun :1969
Sumber Foto: Galeri Nasional Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

b. Persiapan Mengajar

Materi pertemuan 2 ini memerlukan contoh-contoh karya seni rupa modern Indonesia. Contoh dapat diambil dari buku seni rupa, katalog pameran, atau menggunakan gambar dari situs resmi sebuah pameran atau galeri di internet. Contoh gambar perlu disiapkan untuk ditayangkan menggunakan proyektor. Jika tidak tersedia proyektor, gambar dapat di fotokopi untuk peserta didik.

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan.

Pendahuluan dapat dibuka dengan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan ringan sekitar materi pertemuan sebelumnya, seperti:

- Apakah anda sudah mencoba melakukan apresiasi pada karya seni rupa yang ada di rumah?
- Bagimana pengalaman anda melakukan apresiasi?
- Bagimana pendapat anda dengan karya tersebut?

Setelah itu dilanjutkan dengan pemaparan materi utama, yaitu apresiasi seni rupa modern Indonesia.

2) Kegiatan inti.

- Pemaparan seluruh materi tentang Seni Rupa Modern Indonesia. Selama penyampaian materi, diseling dengan tanya jawab dengan peserta didik untuk memberi kesempatan apabila peserta didik ingin bertanya atau belum mengerti materi yang dipaparkan.
- Peserta didik melakukan simulasi apresiasi pada karya seni rupa modern Indonesia dengan menganalisis unsur rupa, teknik dan tema karya. Praktik apresiasi dapat menggunakan teknik apresiasi seperti yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelum ini. Perlu diingat, bahwa apresiasi yang dilakukan ini merupakan bagian dari

pembelajaran selanjutnya, yaitu peserta didik berkarya dengan mengambil inspirasi dari karya-karya yang diparesiasi.

- Peserta didik diminta untuk menentukan pilihan salah satu karya yang dapat menjadi inspirasi berkarya pada pembelajaran selanjutnya.

3) Kegiatan Penutup

Guru dapat meminta satu atau dua orang peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang perkembangan seni rupa modern Indonesia dan karya-karya yang sudah diapresiasi.

Dijelaskan bahwa pembelajaran apresiasi pada sub unit 2.2. ini akan berlanjut pada pembelajaran selanjutnya, yaitu peserta didik akan membuat karya dengan mengambil inspirasi dari materi sub unit 2.2. Oleh karena itu, dianjurkan agar peserta didik untuk menentukan karya yang paling menarik sebagai inspirasi berkarya. Untuk membantu peserta didik dalam menentukan pilihannya, guru dapat membimbing dengan beberapa pertanyaan, seperti:

- Dari karya-karya yang sudah kita apresiasi, karya yang manakah menurut anda yang paling menarik ?
- Mengapa tertarik dengan karya tersebut?
- Apa aspek yang paling menarik dari karya tersebut? Warna, tema, atau tekniknya?
- Apa ide anda terhadap karya tersebut, jika anda akan berkarya berdasarkan karya tersebut?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan tidak memungkinkan untuk mengapresiasi seni rupa modern seperti pada materi diatas, guru dapat mengambil beberapa karya untuk diapresiasi. Misalnya: Karya seni rupa pada barang produk industri, seperti kemasan bergambar, baik yang representasional maupun nonrepresentasional.

e. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan dengan mengajukan pertanyaan untuk diri sendiri. Beberapa pertanyaan refleksi, misalnya:

- Apakah saya berhasil memahamkan peserta didik dalam pembelajaran ini?
- Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti?
- Apa penyebabnya?
- Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?

Pertanyaan refleksi lainnya bisa dikembangkan sendiri oleh guru, sesuai dengan apa yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Dapat pula menggunakan Jurnal Refleksi yang dilampirkan di buku ini.

f. Penilaian

Penilaian dilakukan dalam bentuk tes tertulis. Ditunjukkan salah satu karya representasional untuk diapresiasi. Jawaban apresiasi ditulis pada format yang sudah disediakan. Contoh karya yang diapresiasi (guru dapat menentukan sendiri karya yang akan diapresiasi oleh peserta didik)

Seniman : Hendra Gunawan
Judul : Menguliti Petai.
Media : cat minyak diatas kanvas.
Ukuran :96x85 cm
Sumber Foto : Galeri Nasional Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

FORMAT PENILAIAN

Uraian	skor	Nilai
Bahan yang digunakan untuk berkarya	0-1	
Teknik pembuatan	0-1	
Tema karya	0-2	
Uraikan tafsiran anda tentang gambar/ objek yang ada dalam karya tersebut	0-3	
Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien?	0-3	
	10	

Nilai kumulatif= jumlah seluruh nilai

Nilai	Paraf Guru

4. Pengayaan

Pengayaan dapat diberikan melalui kegiatan-kegiatan seni rupa di luar jam pelajaran, seperti dibuat kegiatan ekstrakurikuler seni rupa. Pendalaman materi dapat dilakukan melalui kegiatan membaca buku seni rupa atau mengakses situs seni rupa di internet, sekaligus juga praktik berkarya. Kegiatan ekstra kurikuler seni rupa ini akan membantu menguatkan minat peserta didik yang ingin mendalami seni rupa lebih jauh.

5. Bahan Bacaan Peserta didik

http://galeri-nasional.or.id/
https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/
follow: https://www.instagram.com/galerinasional/
follow : https://www.instagram.com/budayasaya/

6. Bahan Bacaan Guru

Fichner, Lois., Rathus. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Unit 3
Membuat Karya Seni Rupa

Jenjang Sekolah	: SMA (Fase F)
Kelas	: 11
Alokasi Waktu	: 4 pertemuan.

Pengantar Unit 3

Unit 3 merupakan lanjutan dari unit 2. Apresiasi karya seni rupa yang dilakukan pada Unit 2 diharapkan menjadi inspirasi bagi pembuatan karya pada pembelajaran Unit 3 ini. Inspirasi yang dimaksud, dapat berupa modifikasi gaya, respon terhadap tema, atau mengubahnya kedalam kontek yang sesuai dengan lingkungan.

Pembuatan karya ini dapat dilakukan secara perorangan tetapi penyediaan alat dan bahan dapat berkelompok sehingga peralatan yang digunakan dapat diatur untuk saling berbagi. Guru mempertimbangkan kesiapan peserta didik serta ketersediaan alat dan bahan di lingkungan sekitar. Media untuk berkarya dapat ditentukan oleh guru atau diberikan pilihan kepada peserta didik sesuai dengan ketersediaan bahan di lingkungan sekitar, misalnya berkarya diatas kertas, kain, talenan kayu, keramik terakota, bilah kayu, atau bambu dan sejenisnya. Berikan motivasi agar peserta didik memiliki keberanian untuk mencoba dan melihat kemungkinan yang berbeda dari pilihan media/ bahan yang akan digunakan untuk berkarya. Oleh karena itu diperlukan pendampingan guru selama proses berkreasi.

Langkah pokok pembelajaran meliputi:

- Pertemuan ke 1.
  Memberikan penjelasan tentang pilihan objek dlm berkarya yang diambil dari materi apresiasi, pilihan media, dan mempersiapkan media, seperti pelapisan permukaan dengan menggunakan lem kayu dan cat dasar, agar pewarna dapat menempel dengan baik.

  Sebelum membuat karya pada media yang sudah disiapkan, guru membimbing peserta didik untuk mengeksplorasi gagasan berkarya berdasarkan karya rujukan yang dipilih oleh peserta didik sendiri.
- Pertemuan ke 2 sampai ke 3.
  Mendampingi peserta didik untuk berkarya.
- Sub unit 3.2.
  Display dan apresiasi karya, dikemas seperti pameran kecil kelas.

Penilaian dapat dilakukan setiap pertemuan, berdasarkan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Pada buku ini dicontohkan penilaian dengan menggunakan format portofolio, yaitu format yang disatukan untuk menilai sub unit 3.1 dan 3.2. Lembar penilaian dibagikan kepada setiap peserta didik tetapi pengisian skornya dilakukan oleh guru. Hal ini dengan maksud agar peserta didik mengetahui perkembangan dan tingkat pencapaian pada setiap pembelajaran.

Alur pembelajarannya sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran 2 (CP 2)	Target Materi	Unit Pembelajaran	Alokasi Waktu
Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu.	Mengamati dan mendeskripsikan pesan, elemen rupa, bahan, teknik, tema serta efektivitas pesan, bahan, teknik atau tema dalam sebuah karya	**Unit 2. Apresiasi seni rupa.** 2.1. Apresiasi Seni Rupa. 2.1.1. Mengenal Teknik Aprersiasi 2. 1.2. Praktik Apresiasi 2.2. Apresiasi Seni Rupa Indonesia.	 2 pertemuan 2 pertemuan
	Menerapkan dan mengembangkan karya dari seniman, budaya, gaya atau era tertentu dalam karya.	**Unit 3. Membuat Karya .** 3.1. Membuat Karya Yang Dikembangkan Dari Hasil Apresiasi. 3.2. Apresiasi Karya teman sekelas.	 3 pertemuan 1 pertemuan

A. Subunit 3.1 Membuat Karya Seni Rupa yang Dikembangkan dari Hasil Apresiasi

Alokasi Waktu: 3 pertemuan.

Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Berpikir dan Bekerja Artistik
Subelemen	Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan

Elemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bernalar Kritis Mandiri
Subelemen	1.1. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan • Peserta didik belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni. 2.1. Mandiri: Pemahaman diri, yang ditandai dengan: • Keberanian peserta didik untuk mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Percaya diri untuk mengekspresikan ide melalui karya seni.

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran Sub Unit 3.1 peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengekplorasi gagasan berkarya berdasarkan apresiasi karya seni rupa Indonesia sebagai rujukan.
2. Mengkombinasikan gagasan sendiri dengan karya rujukan.
3. Memilih dan menyiapkan media berkarya dengan baik

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran pertemuan ke 1 ini peserta didik menyiapkan alat dan bahan untuk berkarya. Oleh karena itu, persiapan alat bahan ini perlu disampaikan pada pertemuan minggu yang lalu.

Eksplorasi gagasan karya dapat dilakukan diatas kertas sebelum dipindahkan ke media yang dipilih. Dalam proses eksplorasi ini guru perlu menadampingi secara perorangan, agar peserta didik tumbuh kepercayaan dirinya dalam mengekplorasi gagasan.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

Ekplorasi Ide Berkarya

a. Materi Pembelajaran Pertemuan 1

1) Proses Kreatif Berkarya Seni Rupa.

Dalam berkarya seni rupa, kreativitas dapat berasal dari apa saja, dari hal yang sederhana hingga hal yang kompleks, seperti isu-isu sosial atau renungan filosofis. Salah satunya adalah berkarya dengan mengambil inspirasi dari karya yang sudah ada. Berikut ini adalah contohnya.

Tisna Sanjaya, adalah seorang seniman grafis (seni cetak) dari Bandung. Ia membuat karya grafis berjudul “Menghajar Picasso”. Picasso yang lengkapnya bernama Pablo Picasso (1881-19730, merupakan salah satu seniman perupa terkemuka dari Barat (Eropa). Picasso lahir di Spanyol, berkarir sebagai seniman di Paris, karya-karyanya mengisi lembaran buku sejarah seni rupa modern Barat, dan diapresiasi perupa dari berbagai belahan dunia. Tisna Sanjaya pada sebuah karya yang berjudul “Menghajar Picasso” terinspirasi oleh karya-karya Picasso. Tisna Sanjaya mengatakan bahwa kata “menghajar” yang digunakan dalam judul “Menghajar Picasso” memiliki makna belajar, bukan menghajar dalam pengertian menghancurkan. Ia belajar pada seni rupa Barat yang diwakili oleh salah satu tokohnya Pablo Picasso. Sementara itu, Pablo Picasso sendiri dalam berkarya banyak diinspirasi dari patung-patung Afrika.

Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas seniman dalam berkarya dapat saling menginspirasi diantara sesama seniman. Terpengaruh oleh karya orang lain berbeda dengan penjiplakan atau pemalsuan. Penjiplakan karya termasuk sebagai kejahatan seni. Misalnya kita mencontoh persisi suatu karya, kemudian diakui sebagi karya kita sendiri.

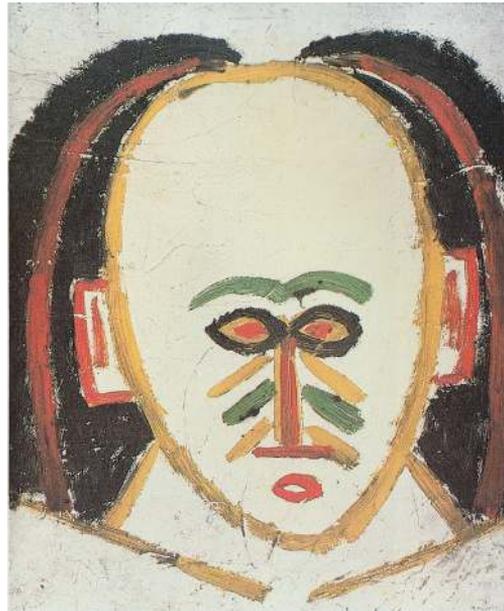
Apresiasi kita pada karya seni rupa dapat memperkaya dan dapat memicu kreativitas kita dalam berkarya.

Gambar berikut memperlihatkan saling pengaruh dalam berkarya.

Seniman : Tisna Sanjaya
Judul Karya : Mengahajar Picasso.
Media : seni grafis teknik etsa.
Ukuran : 67 cm X 72 cm.
Koleksi : Edwin Gallery
Sumber gambar: http://archive.ivaa-online.org/artworks/detail/12773

Gambar 3.1. Karya Tisna Sanjaya yang berjudul *Menghajar Picasso* terinspirasi dari karya-karya Pablo Picasso.

Patung Relik (berasal dari Gabon)
Bahan : campuaran (kayu, kuningan, tembaga)
Ukuran : tinggi 75 cm.

Gambar 3.2. Patung dari Afrika

Seniman : Pablo Picasso
Judul karya: Kepala
Media : lukisan cat minyak
Ukuran : 18 x 14 cm.
Koleksi : summlung claude Picasso, Paris

Gambar 3.3. Lukisan karya Pablo Picasso

2) **Ekplorasi Gagasan Berkarya.**

Ekplorasi secara harfiah berarti penjelajahan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang sesuatu hsl. Eksplorasi gagasan artinya kita mengembangkan kemungkinan-kemungkinan gagasan untuk mendapatkan gagasan terbaik. Oleh karena itu dalam mengeksplorasi gagasan diperlukan keberanian untuk mencoba beberapa kemungkinan. Didalam kegiatan eksplorasi pikiran kita harus terbuka terhadap kemungkinan-kemungkinan, menunda kritik dari diri sendiri terhadap gagasan yang muncul. Setelah kita mendapatkan beberapa kemungkinan, kita bisa memilih mana yang terbaik dari kemungkinan yang muncul.

Mengambil inspirasi berkarya berdasarkan karya lain dapat dilakukan dengan beberapa cara, diantaranya:

- Terinspirasi dengan tema yang sama.
- Terinspirasi oleh sebagian dari karya tersebut, misalnya komposisi warnanya, bentuknya dll. kemudian kita mengolahnya menurut kreativitas kita sendiri.
- Mengubah konteks, yaitu karya yang menginpirasi tersebut kita ubah konteksnya sehingga memiliki makna yang baru.
- Membuat parodi terhadap karya, seperti dicontohkan pada karya berjudul “Dali Monalisa” (1954), hasil kolaborasi pelukis Salvador Dali (1904-1989) bersama Phillipe Halsman
- Dan kemungkinan-kemungkinan lain yang tidak termasuk kedalam penjiplakan atau pemalsuan karya.

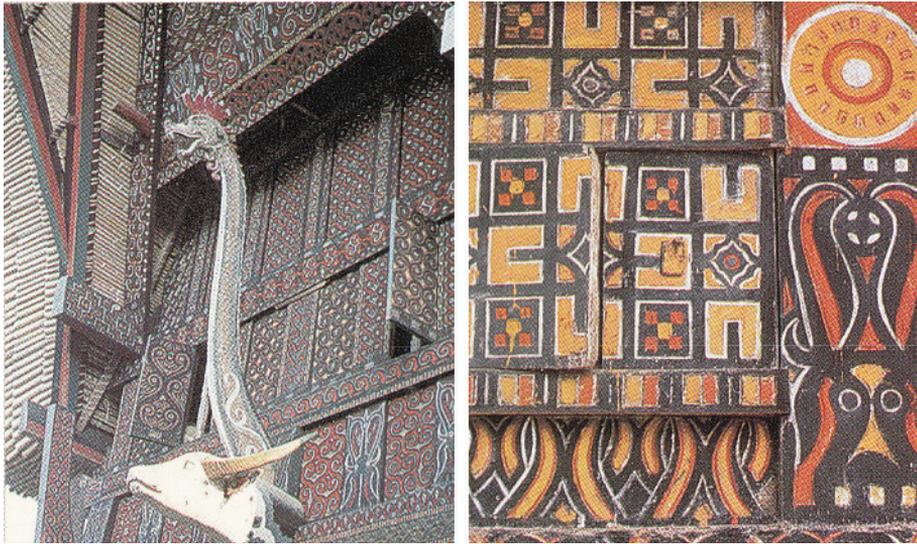
Gambar 3.4. *Monalisa* karya Leonardo da Vinci (1452-1519)
Sumber: https://jv.wikipedia.org

Gambar 3.5. Sebuah karya montase foto berjudul *Monalisa Dali* (1954)
Sumber: https://www.dalipaintings.com

3) Media berkarya

Tidak ada batasan untuk berkarya seni rupa. Berkarya seni rupa dapat dilakukan pada media apa saja, pada bahan logam, kaca, tekstil, kertas, kayu, bambu, keramik, kulit kayu dan lain lain.

Masyarakat prasejarah membuat lukisan guha pada dinding gua dengan pewarna getah-getahan, tanah liat, dan lemak binatang. Di Papua, karya dibuat diatas permukaan kayu atau kulit kayu.

Di daerah Cirebon (Jawa Barat) para seniman mengembangkan lukisan diatas permukaan kaca yang dikenal sebagai lukisan kaca. Pelukis-pelukis di kota banyak membuat lukisan diatas kain rentang yang disebut kanvas.

Gambar 3.6. Rumah adat Toraja (eksterior) berbahan dasar kayu dengan pewarna cat kayu
Sumber : Visual Art, Indonesian Herritage. 1998

Lukisan Kaca dari Cirebon
Seniman : Opan
Bahan : Kaca, cat besi.
Ukuran : 20x25 cm
Tahun : 2001.
Foto : Bambang Subarnas

Gambar 3.7 Lukisan di permukaan kaca
Sumber: Bambang Subarnas. 2021

Gambar 3.8 Lukisan pemandangan Jelekong
Sumber: Bambang Subarnas. 2021

Gambar 3.9 Gambar pada talenan kayu atau bilah kayu
Sumber: Bambang Subarnas. 2021

4) **Teknik membuat karya.**

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat karya akan menentukan teknik apa yang paling tepat digunakan. Beberapa teknik yang dikenal dan biasa digunakan diantaranya: Teknik kering, teknik basah, teknik gores, teknik cetak, dan teknik semprot.

- Teknik kering dapat dilakukan seperti pada saat kita menggambar menggunakan pensil atau spidol berwarna diatas permukaan kertas.
- Teknik basah adalah teknik pewarnaan dengan menggunakan pengencer (air atau minyak) yang dipoleskan (bisa menggunakan kuas) pada permukaan bidang karya.
- Teknik gores yaitu membuat karya dengan cara menggoreskan pewarna pada permukaan bidang karya, misalnya menggunakan arang, batu dan sejenisnya.
- Teknik cetak yaitu membuat karya dengan terlebih dahulu menggunakan acuan cetak, seperti pada cap. Kelebihan teknik cetak ini karya dapat dibuat berulang dengan hasil yang sama. Karya yang menggunakan teknik ini dinamakan seni grafis.
- Teknik semprot adalah pembuatan karya dengan menyemprotkan pewarna pada permukaan bidang karya. Pada tembok tembok di jalanan kita kerap menjumpai gambar-gambar yang dibuat dengan teknik ini, yang biasa dinamakan sebagai grafiti.

Gambar 3. 10 Contoh penggunaan teknik semprot untuk menghias tembok
Sumber: Bambang Subarnas. 2021

Untuk mempermudah pewarnaan pada permukaan yang berpori atau cepat menyerap cat seperti diatas permukaan kayu, terakota, atau kain, dapat dilakukan pelapisan dahulu menggunakan lem kayu. Cara sebagai berikut:

- Encerkan lem kayu menggunakan air. Usahakan tidak terlalu kental atau telalu encer.
- Poleskan lem kayu tersebut pada permukaan yang akan diwarnai.
- Keringkan dengan cara dijemur kurang lebih 3 jam.
- Permukaan siap diwarnai

b. Persiapan Mengajar

Disamping persiapan administrasi, perlu dipersiapkan pula beberapa contoh bahan praktik untuk didemonstrasikan kepada para peserta didik. Beberapa diantaranya adalah:

Gunting, pisau *cutter*, kertas gambar, pewarna kering, pewarna basah, kuas, contoh bahan/media kayu, bahan terakota misalnya cobek, lem kayu, ember kecil, lap, celemek, dan sarung tangan, dan kelengkapan lain yang diperluka

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan.

Pengkondisian kelas dapat dimulai dengan memancing ingatan peserta didik pada materi tentang apresiasi dengan mengajukan pertanyaan apakah ada hal yang belum dimengerti dari materi terdahulu? Apakah dengan pengetahuan tentang apresiasi peserta didik juga mencoba menerapkannya untuk mengapresiasi karya seni rupa yang dijumpai dalam kesehariannya? Jika ada, salah satu peserta didik dapat diminta untuk menceriterakan pengalaman apresiasinya tersebut.

2) Kegiatan inti.

a) Wawasan dan keberanian peserta didik dibuka dengan penyampaian materi tentang bagaimana mengembangkan gagasan berkarya berdasakan dari karya yang sudah ada. Contoh yang dilakukan seniman besar diharapkan memberi motivasi dan keberanian peserta didik untuk mencoba.

b) Dilanjutkan pembahasan tentang keaneka ragaman media berkarya.
c) Peserta didik menyiapkan peralatan dan bahan untuk berkarya. Penyiapan media ini tidak harus dilakukan didalam kelas, akan lebih baik jika dilakukan diluar kelas dengan menyiapkan meja kerja.Guru bersama peserta didik mendemostrasikan bagaimana menyiapkan media untuk berkarya. Perlu ditekankan tentang manajemen kerja, yaitu bagaimana menyimpan dan menggunakan peralatan dengan benar, serta bagaimana sampah disimpan. Selanjutnya prosedur kerja dilakukan sesuai petunjuk. Apabila diperkirakan sampai akhir jam belajar media belum kering, media dapat ditinggal diluar kelas sampai benar-benar kering. Menjelang pelajaran berakhir, semua peralatan dikemasi tanpa meninggalkan sampah.

3) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru dapat mengulas tentang proses kerja sambil memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pengalamannya dalam berkarya baik pengalaman yang positif maupun hambatan yang dialami. Apabila tersedia lemari penyimpanan (locker), peralatan dapat disimpan didalamnya untuk digunakan pada pertemuan selanjutnya. Jika tidak tersedia, peralatandan bahan dibawa masing masing.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Alat dan bahan untuk berkarya dapat disesuaikan dengan ketersediaannya dilingkungan sekitar, misalnya lem kayu dapar diganti dengan lem kanji dari tepung singkong. Demikian pula media berkarya dapat memanfaatkan bahan yang tersedia di lingkungan, seperti bilah bambu, potongan kayu, tempurung kelapa dll. Penggunaan media alternatif tersebut justru dapat membuka peluang bagi peserta didik untuk bereksplorasi dan membangkitkan keberanian untuk mencoba.

e. Refleksi Guru

Refleksi dapat dilakukan dalam bentuk pertanyaan pada diri sendiri dan kemudian dijawab sebagai catatan perbaikan. Pertanyaan itu diantaranya:

a) Apakah saya berhasil membawa kelas dalam suasana yang positif?
b) Apakah penjelasan saya cukup mudah dimengerti?
c) Apakah terdapat peserta didik yang nampak kurang dapat mengikuti kegiatan? Mengapa demikian?
d) Dan pertanyaan introspeksi lainnya sesuai dengan pengamatan selama pembelajaran berlangsung.

Pertemuan 2

a. Membuat karya (lanjutan)

Pada pertemuan ke 2 peserta didik berkarya pada media yang sudah disiapkan pada pertemuan terdahulu. Karya yang dibuat berdasarkan rujukan karya yang sudah dipilih pada pertemuan sebelumnya. Guru membantu para peserta didik bagaimana cara mengembangkan gagasan berkarya berdasarkan rujukan.

Beberapa cara diantaranya:

1. Merespon tema pada karya rujukan dengan cara:
   - Mengubah konteks. Contohnyanya tema pada karya rujukan tentang kehidupan sehari diperluas diubah konteknya menjadi kehidupan sehari hari di lingkungan lokal sekolah.
   - Mengkritik secara visual. Misalnya tema tentang kehidupan-sehari hari dalam pandangan peserta didik terdapat hal yang dianggap tidak sesuai, peserta didik dapat membuat karya yang menyatakan hal yang sebaliknya.
2. Mengambil sebagian dari karya rujukan untuk dipadukan dengan ide baru yang dibuat oleh peserta didik.
3. Mengubah gaya. Contohnya dari gaya realis diubah menjadi gaya dekoratif.
4. Mengubah warna, dan cara lainnya. Peserta didik diberi peluang untuk mengekplorasi kemungkinan kemungkinan dibawah bimbingan guru.

b. Persiapan Mengajar

Perlu dipersiapkan alat dan bahan yang bisa digunakan untuk mendemonstrasikan berkarya atau cadangan apabila terdapat peserta didik kekurangan alat atau bahan.

c. Pengajaran di kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Selain pengkondisian kelas dengan apersepsi, sampaikan pula tujuan target yang perlu diselesaikan pada pembelajaran pertemuan keduan ini, Misalnya setelah dibuat sketsa, sudah mulai melakukan pewarnaan sekira 30 % dari keseluruhan karya. Buat kesepakatan tentang aturan bekerja, penggunaan peralatan serta kebersihan setelah selesai kegiatan.

2) Kegiatan Inti.

Peserta didik dapat berkarya didalam kelas atau diluar kelas, dan masuk kembali kedalam kelas sekira 10 menit sebelum pelajaran berakhir. Selama proses berkarya, guru mendampingi para peserta didik untuk membantu mengarahkan, mengatasi kesulitan sambil memotivasi.

3) Kegiatan Penutup.

Guru dapat menanyakan tentang proses yang sudah dilakukan oleh peserta didik. Apakah ada kesulitan? Bagaiman pengalamannya dalam berkarya, dan sejenisnya. Jika dijumpai kesulitan, guru dapat memberi kesempatan kepada peserta didik yang lain untuk menjawabnya.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Apa bila alat dan bahan tidak dapat dipenuhi oleh peserta didik, dapat menggunakan bahan lain yang ada di lingkungan lokal. Misalnya pewarna alam seperti kunir, daun jati, pewarna tekstil dan sejenisnya.

e. Refleksi Guru

Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran dapat ditanyakan pada diri sendiri, misalnya:

- Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik?
- Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?
- Penjelasan saya dapat dimengerti?

Pertemuan 3

a. Membuat karya (final)

Pertemuan ke 3 merupakan tahap akhir penyelesaian karya peserta didik. Proses penyelesain karya perlu pendampingan agar penyelesaian pekerjaan dapat efisien. Penyelesaiannya dapat dilakukan didalam atau diluar kelas dengan tetap menjaga kebersihan lingkungan.

b. Persiapan Mengajar

Mempersiapkan alat dan bahan cadangan untuk membantu peserta didik yang membutuhkan, dan menyiapkan peralatan untuk *display*, seperti paku kecil, gantungan, dan nylon penggantung karya (kenur pacing).

c. Pengajaran di kelas

1) Kegiatan Pendahuluan.

Guru menyampaikan tentang target penyelesaian karya pada pertemuan ini. Ditanyakan bagaimana kesiapan peralatan kerja, kemungkinan hambatannya. Jika terdapat hambatan, misalnya kekurangan alat, guru dapat menyarankan solusi untuk mengatasinya. Diingatkan pula pengelolaan area kerja agar efektif dan mengembalikannya pada keadaan semula.

2) Kegiatan Inti.

- Peserta didik mempersiapkan alat, bahan dan area kerja baik didalam maupun diluar kelas.
- Guru mendampingi proses berkarya peserta didik dan membantu jika terdapat kesulitan atau hambatan dalam berkarya.
- Menjelang akhir pelajaran, guru membagikan peralatan *display* yaitu paku/gantungan dan nylon penggantung karya (kenur).
- Sekira 15 menit sebelum jam pelajaran berakhir, peserta didik mengakhiri pekerjaannya. Jika terdapat peserta didik yang belum selesai, dapat dilanjutkan diluar jam pelajaran.

3) Kegiatan Penutup.

Melalui pertanyaan, beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalamannya berproses, baik pengalaman mengolah media maupun pengalaman dalam mewujudkan gagasan. Tanya jawab tersebut untuk mengetahui pengalaman sehingga dapat mejadi pengetahuan bersamaseluruh peserta didik.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Melanjutkan pembelajaran alternatif yang dimulai sejak dimulai pembelajaran sun unit 3.1.

e. Refleksi Guru

a) Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik?
b) Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?
c) Penjelasan saya dapat dimengerti?

f. Penilaian (Asesmen)

Penilaian dapat menggunakan model portofolio. Format penilaian ini dipegang oleh peserta didik masing masing, dengan pengisian skor oleh guru pada setiap pertemuan disesuai dengan kegiatan pembelajarannya. Hal ini bermaksud agar peserta didik dapat ikut memantau tingakat pencapaiannya.

FORMAT PENILAIAN PORTOFOLIO
PRAKTIK BERKARYA SENI RUPA

Nama Peserta didik
Kelas

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	
Mengalami	Memilih dan menyiapkan media berkarya	Dapat melakukan semua sesuai ketentuan.	A
		Dapat melakukan tetapi masih terdapat kekurangan (tidak lengkap)	B
		Melakukan tetapi tidak tuntas karena tidak memanfaatkan waktu atau tidak mengikuti ketentuan prosedur.	C
		Hanya membawa media atau alat saja sehingga tidak bisa bekerja.	D
		Tidak melakukan kegiatan	E
Menciptakan	Mengkombinasi-kan gagasan sendiri dengan karya rujukan	Memperlihatkan perpektif yang berbeda dibuktikan dengan keberanian mengkombinasikan karya yang dibuat dengan karya rujukan dengan konteks yang berbeda.	A
		Berhasil memadukan ide sendiri dengan karya rujukan dengan proporsi sekira 50 %	B
		Memperlihatkan upaya untuk memadukan gagasan, tetapi nampak ragu-ragu.	C
		Berkarya asal selesai	D
		Tidak mengerjakan	
Berpikir dan bekerja artistik	Mengorganisasikan pekerjaan (memulai, dan mengakhiri pekerjaan) dengan benar.	Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik dan benar	A
		Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik tetapi peralatan tidak dibersihkan.	B
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak mebersihkan lingkungan kerjanya.	C
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak mebersihkan lingkungan kerjanya dan terdapat kerusakan alat yang digunakan	D
		Tidak mengerjakan	E

Merefleksikan	Mendeskripsikan data karya dan pesan yang ingin disampaikan melalui penguraian unsur –unsur rupa (garis, bentuk, dan warna)	Mendeskripsikan data karya dengan benar dan dapat menguraikan pesan karya dengan lancar dan sesuai.	A
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan menguraikan pesan kurang lancar	B
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan kesulitan menguraikan pesan.	C
		Mendeskripsikan data karya tidak tepat dan tidak bisa menguraikan pesan karya.	D
		Tidak melakukan	E

Konversi Nilai

A	90 – 100
B	80 – 89
C	70 – 79
D	60 - 69
E	0 – 59

Nilai	Paraf Guru

4. Pengayaan

Program pengayaan dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

a) Kunjungan ke tempat pameran seni rupa, ke galeri.

b) Mendatangkan salah satu seniman lokal untuk berdiskusi, atau mendemonstrasikan karya. Program seperti ini perlu dikordinasikan dengan sekolah.

c) Mengumpulkan katalog pameran seni rupa dari galeri. Dapat pula meminta katalog katalog pameran yang diselenggarakan oleh pemerintah seperti Galeri Nasional.

d) Mengusulkan kegiatan ekstra kurikuler seni rupa.

5. Bahan Bacaan Peserta didik

i. http://galeri-nasional.or.id/collection

ii. https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/

6. Bahan Bacaan Guru

i. http://galeri-nasional.or.id/collection

ii. https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/

iii. https://www.moma.org/

iv. http://archive.ivaa-online.org/

7. Lampiran

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
FORMAT DESKRIPSI KARYA

Nama :
Judul :
Media :
Ukuran :
Tahun :
Karya rujukan

(tuliskan judul karya rujukan). Jika tidak ada judul dapat dijelaskan menggunakan uraian)

Deskripsi

uraikan bagaimana anda merespon karya rujukan. Apa yang menarik pada karya rujukan? Bagaimana anda mengembangkannya? Apa pesan yang ingin anda melalui karya ini? Bagaima proses yang anda lakukan dalam berkarya? (pilihan media, teknik penggarapan, pemilihan warna, pemilihan bentuk)

B. Subunit 3.2 Apresiasi Karya Seni Rupa Teman Sekelas

Alokasi waktu: 1 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Merefleksikan
Subelemen	Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistic.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa danBerakhlak Mulia
Subelemen	Akhlak kepada manusia • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.

1. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran Sub Unit 2 peserta didik diharapkan mampu:

1. Menunjukkan sikap apresiatif ditandai dengan mencari tahu tentang gagasan karya.
2. Memberikan penilaian pada karya teman.

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran unit 3.1. merupakan kegiatan apresiasi karya antar teman sekelas. Dikemas dalam bentuk pameran kelas. Karya dipajang didalam kelas untuk diapresiasi sebagi refleksi dari proses kreatif berkarya.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Materi Pembelajaran

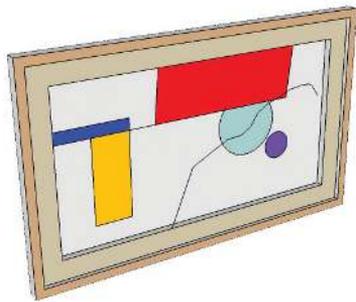
1) Mengemas karya.

Sebuah karya yang akan dipamerkan harus dikemas dengan baik, agar karya tampil prima. Kemasan menandakan karya dikerjakan dengan sungguh sungguh, dan berperan memperkuat tampilan, sehingga mutu karya meningkat. Namun demikian, kemasan jangan sampai berlebihan sehingga justru mengalahkan karya. Misalnya sebuah lukisan menggunakan pigura berukir warna emas dengan ukuran yang lebar. Pigura yang demikian dapat

mengalahkan tampilan karya, karena perhatian audiens dapat teralihkan ke pigura tersebut.

Kemasan untuk karya dua dimensi menggunakan pigura.

Terdapat beragam pigura dengan berbagai bahan seperti kayu, logam, dan fiberglass.

Kemasan karya tiga dimensi menggunakan kotak atau bentuk geometris sesuai ukuran karya sebagai alasnya. Alas karya tiga dimensi harus seimbang ukuran dan beratnya agar karya terpasang dengan stabil.

Gambar 3.11. Contoh kemasan karya dua dimensi

Seniman : Anusapati
Judul : Perahu (th. 2000).
Media : cat minyak diatas kanvas.
Ukuran :96x85 cm
Sumber Foto: Galeri Nasional Indonesia, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI, *Masterpiece of The Indonesia National Gallery*, 2012.

Gambar 3.12. Contoh kemasan karya tiga dimensi

Berikut ini tips kemasan yang baik:

a. Tampilan kemasan tidak mencolok baik ukuran maupun warnanya, agar tidak mengalihkan perhatian audiens pada karya.
b. Gunakan warna netral, seperti putih, abu-abu muda, atau krem.
c. Pastikan kemasan cukup kuat melindungi karya.

b. Persiapan Mengajar

Siapkan peralatan alat bantu untuk mengemas karya yang akan dipajang, seperti:

- Paku kecil
- Nylon (senar nylon)

- Pisau *cutter*
- Palu kecil

c. Kegiatan Di Kelas

1) Pendahuluan

Guru menyampaikan rencana kegiatan apresiasi karya teman sekelas, serta bagaimana melakukan apresiasinya. Peserta didik dimotivasi bahwa pemajangan karya itu sebagai perayaan kecil dari sebuah pencapaian bersama proses kreatif yang sudah dilakukan selama pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

a) Persiapkan setiap peserta didik untuk mengemas karya secara sederhana dengan waktu sekitar 30 menit. Apabila tidak tersedia sarana kemasan, setidaknya peserta didik merapikan dan membersihkan karya yang akan dipajang.

b) Guru menyampaikan jalannya apresiasi. Agar apresiasi dapat berjalan sebagai pembelajaran, guru dapat membuat kesepakatan dengan peserta didik pasangan apresiasi. Misalnya A harus punya pasangan apersiasi B sehingga dapat saling berapresiasi.

c) Dalam berapresiasi, pasangan apresiasi dapat melakukan tanya jawab, seperti:
   - Apa judul karya? Apa maksud dari judul itu?
   - Karya ini mendapat gagasan dari mana?
   - Bisa diceritakan pesan dari karya ini?
   - Pertanyaan dapat dikembangkan sendiri oleh masing masing peserta didik, tetapi pertanyaan yang bersifat positif.

3) Kegiatan Penutup

Di akhir kegiatan, guru dapat menanyakan bagaimana pengalaman apresiasi terhadap karya teman. Guru dapat memberi kesempatan sekitar 3 orang untuk bercerita pengalaman apresiasi tersebut. Sebelum mengakhiri pembelajaran guru memnggaris bawahi hal penting dalam pembelajaran apresiasi.

d. Refleksi Guru

Dapat pula menggunakan Jurnal Refleksi Guru yang dilampirkan di buku ini.

e. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam bentuk pengamatan, dengan materi pengamatan:

1) Penyajian karya.
2) Aktifitas apresiasi.

FORMAT PENILAIAN

Nama	Penyajian	Aktifitas apresiasi	Nilai

Kriteria penilaian

Penyajian: pengemasan, kerapihan, dan kebersihan

Aktifitas apresiasi: terjadi proses pengamatan dan aktifitas tanya jawab diantara pasangan apresiasi.

Skala penilaian = 40 - 100

4. Pengayaan.

Apabila dalam waktu yang sama terdapat sebuah pameran di luar sekolah, dapat diprogramkan untuk melakukan kunjungan ke pameran tersebut.

5. Bacaan Peserta didik.

Peserta didik dapat mendalami materi teknik pameran pada link berikut:
https://emodul.kemdikbud.go.id/C-Seni-13/C-Seni-13.pdf
https://www.senibudaya.web.id/2016/01/hal-hal-yang-harus-diperhatikan-dalam.html

6. Bacaan Guru

https://emodul.kemdikbud.go.id/C-Seni-13/C-Seni-13.pdf

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Unit 4
Membuat Karya Ekspresi Personal

Jenjang Sekolah	: SMA (Fase F)
Kelas	: 11
Alokasi Waktu	: 8 pertemuan.

Pengantar Unit 4

Unit 4 ini terdiri dari 4 (Empat) subunit dengan alokasi waktu keseluruhan 8 pertemuan. Alur Pembelajaran unit 4 sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran	Target Materi (Konten)	Unit dan sub unit Pembelajaran	Alokasi Waktu
CP 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.	TKF11.4 Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehar-hari	Unit 4. Membuat Karya Ekspresi Personal. 4.1. Mengenal Proses Kreatif. 4.2. Eksplorasi Ide, Teknik, Dan Media dua dimensi. 4.3. Membuat Karya dua dimensi. 4.4 .Presentasi Karya.	1 pertemuan 2 pertemuan 3 pertemuan 2 pertemuan
TOTAL			8 pertemuan

Seluruh Unit Pembelajaran ditujukan untuk memenuhi capaian pembelajaran (CP 3) yaitu peserta didik menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut.

Pembelajaran unit 4 ini masuk dalam pembelajaran di semester 2 (dua) yang terdiri dari 4 sub unit kegiatan Pembelajaran dengen target konten menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehari-hari (TKF4). Unit 4 ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi diri peserta didik dalam berkarya secara mandiri ataupun kelompok sehingga mereka punya pemahaman diri dan memandang dirinya sendiri dengan penuh percaya diri sebagai peserta didik yang mampu berkreasi dalam mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

Peserta didik diajak untuk mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka bahan dan teknik yang digunakan untuk berkarya seni, menjalani proses penciptaan dan mengkomunikasikan kepada

khalayak, sekalipun dalam kalangan terbatas, yaitu para peserta didik teman sekelasnya.

Unit 4. Membuat Karya Ekspresi Personal ini merupakan pembelajaran tentang perjalanan proses kreatif peserta didik dari mulai mengenali berbagai aktivitas penemuan melalui video yang dipilih dan bahan bacaan sesuai dengan topik yang disajikan. Dilanjutkan dengan aktivitas guru mengajak peserta didik untuk mengeksplorasi dan mulai menerapkan proses kreatif tersebut sesuai dengan tahapannya yang berhubungan dengan pencapaian elemen berpikir dan bertindak artistik. Hasil akhir dari unit 4 ini guru akan memfasilitasi peserta didik untuk membuat karya sesuai dengan minat dan interesnya sehingga peserta didik memiliki kebanggaan ketika menyampaikan presentasinya.

Skenario pembelajaran pada unit 4 ini ditempuh dalam waktu 8 pertemuan yang masing-masing dilakukan dalam 2 jam pelajaran.

Penilaian pada unit 4 ini dilakukan di setiap akhir pembelajaran, mencakup aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan, bentuknya berupa observasi, wawancara, tes tertulis atau test praktik. Untuk setiap aktivitas diberikan penilaian dalam bentuk tes dan instrumen yang berbeda, hal ini dimaksudkan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran setiap sub unit.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran pada unit 4 ini guru dipersilahkan untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan aktifitas peserta didik di kelas.

A. Subunit 4.1 Mengenal Proses Kreatif

Alokasi Waktu: 1 pertemuan.

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Merefleksikan
Subelemen	• Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi • Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistic • Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Elemen dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Mandiri
Subelemen	Regulasi diri. Peserta didik didorong untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam mengekspresikan ide melalui berkarya seni rupa sehingga berusaha berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras.
Elemen	Bernalar Kritis
Subelemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahamannya dalam seni.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Subunit 4.1 ini diharapkan peserta didik dapat :

1. Menjelaskan tentang Teori Kreativitas
2. Mengkategorikan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.
3. Menguraikan tahapan proses kreatif dengan urutan yang benar

2. Deskripsi Pembelajaran

Subunit 4.1 ini ditempuh dalam 1 (satu) kali pertemuan.

Pembelajaran ini bertujuan untuk membekali peserta didik dengan wawasan keilmuan sesuai dengan Elemen mengalami pada Landasan pembelajaran seni rupa yang akan mengarahkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami proses kreatif sehingga mereka dapat merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru.

Pembelajaran ini juga akan berdampak pada regulasi diri untuk mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni .

Untuk menghidupkan suasana pembelajaran Guru dapat memancing peserta didik untuk bertanya melalui pemberian bacaan atau penayangan video yang menunjukkan proses kreatif atau sebuah proses penemuan yang relevan.

Apabila di lokasi sekolah bapak ibu guru tidak tersedia fasilitas ini bisa digunakan metoda bercerita atau mengajak peserta didik mengidentifikasi tentang ciri ciri proses kreatif dan teori kreativitas yang ditemukan di sekitar lingkungan mereka dan menuliskan di papan tulis, atau mendatangkan / mengunjungi nara sumber dari masarakat setempat yang menggeluti proses kreatif berkarya seni rupa.

Aktifitas pembelajaran ini untuk membimbing peserta didik pada kesimpulan apa dan bagaimana proses kreatif berlangsung. Hasil kesimpulan sementara dari peserta didik disesuaikan lagi dengan teori kreatifitas.

Penilaian hasil pembelajaran dilakukan pada akhir pertemuan berupa penilaian tertulis yang menunjukan bahwa peserta didik telah memahami materi pembelajaran dan akan mengaplikasikannya dalam proses penciptaan karya seni rupa dua dimensi.sedangkan penilaian selama proses pembelajaran berlangsung akan dilakukan oleh guru berupa penilaian aktifitas peserta didik dikelas yang bertujuan untuk mengenal peserta didik dalam keaktifannya mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran subunit 4.1 ini dapat menggunakan model pembelajaran inkuiri yaitu model pembelajaran penemuan. Peserta didik akan dituntut untuk menemukan serta mencari jawaban atas suatu permasalahan yang dilakukan dengan cara sistematis, logis dan kritis dan dianalisis dengan perhitungan yang matang. Dalam penerapannya akan lebih banyak melibatkan aktivitas peserta didik sedangkan Guru menjadi seorang fasilitator.

Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Pokok-pokok Materi

1) Teori Kreativitas

Kreativitas, ditinjau dari asal katanya, yaitu "kreatif", merupakan bentuk sifat dari kata"*create*" yang berarti menciptakan, menimbulkan, membuat, sehingga kreativitas (creativity) dapat diartikan sebagai daya cipta, dan kreatif (creative) diartikan sebagai bersifat memiliki daya cipta, sementara kreasi (creation) diartikan sebagai ciptaan, dan kreator (creator) artinya adalah pencipta (Echols dan Shadily, 2000).

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk menciptakan hasil yang sifatnya baru, *inovatif*, belum ada sebelumnya, menarik, aneh dan berguna bagi masyarakat.(David Campbell)

Gambar 4.1. Macam-kreativitas

Kesimpulan:

KREATIVITAS merupakan suatu proses kognitif dengan menggabungkan beberapa komponen yang ada sebelumnya sehingga dapat mengasilkan suatu karya yang baru, yang belum ada sebelumnya atau memperbaharui yang telah ada sehingga dapat berguna bagi lingkungan

2) Proses Kreatif

Kreatif merupakan suatu kemampuan untuk dapat menciptakan sesuatu atau daya cipta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, (1990: 456)*

Kreatif diartikan sebagai sebuah proses mengelola informasi yang direspon dengan melakukan sesuatu atau membuat hasil karya yang dapat ditnjukan dalam bentuk benda, ataupun proses.

Proses Kreatif ini akan muncul ketika seseorang mendapatkan dorongan dari dalam diri, untuk melakukan atau membuat sesuatu yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan seseorang.

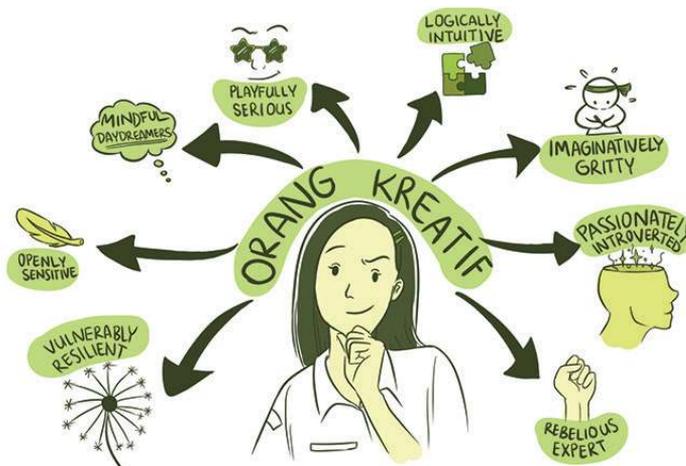
Penyebab seseorang melakukan tindakan kreatif adalah ketika seseorang memiliki Kebutuhan untuk memiliki sesuatu yang baru, bervariasi dan lebih baik, mendapatkan dorongan untuk mengkomunikasikan nilai dan ide serta adanya keinginan untuk memecahkan masalah.

Cara kerja kreatif pada umumnya melibatkan aktivitas mencari gagasan yaitu terkait dengan kelancaran, keluwesan, keorisilan dan ketelitian, sehingga melibatkan kemampuan berpikir berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak kemungkinan jawaban dengan menekankan pada kuantitas, ketepatgunaan, serta keragaman jawaban.

Untuk mengetahui lebih banyak referensi mengenai proses kreatif ini, para guru dapat mencari di internet dengankata kunci: *tokoh teori kreativitas*

Gambar 4.2. Pengertian Kreatif

3) Ciri dan sikap prilaku kreatif

1. Senantiasa mencoba dan menggunakan materi dan teknik baru.
2. Menghindari menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.
3. Selau mencoba menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.
4. Senantiasa melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
5. Membuat karya seni dengan cara merespon gagasan-gagasan yang muncul dengan menghubungkannya satu sama lain.
6. Senantiasa terdorong untuk mengatasi persoalan dengan mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya.
7. Berusaha menggali inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide,
8. Tidak takut untuk membuat kesalahan karena kesalahan tersebut digunakan untuk pembelajaran.

Gambar 4.3. Ciri orang kreatif

4) Tahapan Proses Kreatif

Ada 4 tahapan dalam proses kreatif:

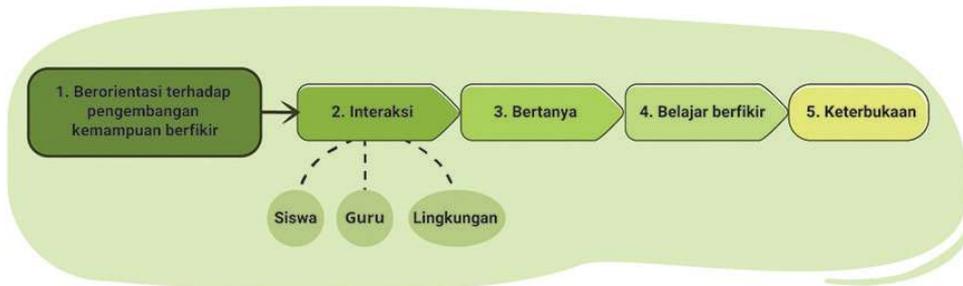
TAHAPAN		PROSES KREATIF
1	Tahap Persiapan	Melakukan usaha awal untuk memecahkan suatu masalah dengan menganalisisnya.
2	Tahap Inkubasi	Menyusun kembali pemikiran pemikiran atas kemungkinan pemecahan masalah dengan cara menghentikan berbagai aktivitas proses pemecahan masalah untuk sementara waktu

3	Tahap Iluminasi	Merupakan sebuah kondisi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan munculnya semua ide dengan tiba-tiba dan saling melengkapi.
4	Tahap Evaluasi Ide	merupakan tahap refleksi diri untuk menampung dan meninjau ide dengan mendengar dari banyak orang sehingga bisa menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan membuat produk kreatif.
5	Tahap Elaborasi	Tahap mengerjakan secara cermat dan tekun untuk mewujudkan ide sampai tuntas.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, Antara lain file video tentang proses kreatif atau penemuan, memperbanyak format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
   Apabila sarana yang dibutuhkan, misalnya tidak ada proyektor atau ada kendala pada instalasi listrik, boleh diganti dengan cara bercerita, atau mendatangkan/ mengunjungi nara sumber sebagai pelaku karya kreatif untuk diwawancarai,
3. Memilih Model Pembelajaran

Gambar 4.4. Bagan alur model pembelajaran inquiri

Model pembelajaran inkuiri ini berorientasi pada pengembangan intelektual peserta didik, mereka diarahkan untuk menemukan serta mencari jawaban atas suatu permasalahan yang dilakukan dengan cara sistematis, logis dan kritis dan dianalisis dengan perhitungan yang matang. Dalam model pembelajaran inkuiri peran guru disini hanya menjadi fasilitator sedangkan peserta didik akan banyak beraktifitas.

Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya.

Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

a) Mengajukan pertanyaan–pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
   Contoh pertanyaan:
   - Proses kreatif apakah yang sering ditemui dalam kehidupan sehari hari?
   - Apakah proses kreatif itu hanya dapat dilakukan untuk berkarya seni semata-mata ?
   - Apa yang dimaksud dengan kreativitas
   - Adakah yang bisa memberikan contoh kreativitas?

b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kreatif yang pernah dialaminya.

c) Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru mengajak para peserta didik untuk menonton video tentang penemuan / video proses kreatif, contoh: 5 Tahap Proses Kreatif Makin Imajinatif Dalam Berkarya https://youtu.be/CoU_G9EwdXk yang berisi proses menemukan masalah, sehingga terjadi proses kreatif yang meliputi tahapan sebagai berikut :
   1) Tahap Persiapan
   2) Tahap Inkubasi
   3) Tahap Iluminasi
   4) Tahap Evaluasi Ide
   5) Tahap Elaborasi

b) Disamping penayangan video, para peserta didik diberikan bahan bacaan mengenai teori kreativitas untuk menyerap informasi yang lebih luas.

c) Setelah selesai penayangan video, guru akan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dengan guru, ataupun dengan lingkungan sekitar untuk mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain yang sudah pernah peserta didik buat di pembelajaran semester 1 (satu) sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistic, kegiatan ini dapat dilakukan dalam diskusi kecil secara berkelompok.

d) Langkah selanjutnya guru memancing peserta didik untuk mengajukan pertanyaan proses kreatif berkarya dan hubungannya dengan teori kreativitas.

e) Peserta didik diminta menceritakan hasil pengamatannya, respons pribadinya, reaksinya, analisisnya dan penafsiran serta evaluasinya kepada proses kreatif berkarya tersebut secara lisan.

f) Kemudian mendiskusikannya di kelas yang dipandu oleh guru yang berperan sebagai moderator.
g) Kemudian hasil notulis dari diskusi itu atau rekaman atas kemampuan menangkap proses kreatif berkarya tersebut disampaikan secara lisan,
h) Laporan tersebut disempurnakan oleh peserta didik dalam bentuk tertulis dengan bahasa Indonesia yang sistematis, lugas dan komunikatif dan gaya masing2 menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minat nya.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang tayangan video dan hasil diskusi yang sudah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir.

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran
3. Tindak lanjut : menginventarisir umpan balik dengan menyampaikan pertanyaan penting:
    - Bagaimana proses kreatif berkarya dapat kamu lakukan dalam mengerjakan tugas selanjutnya?
    - Bagaimana cara kalian untuk mewujudkan sebuah ide dalam proses kreatif berkarya?
    - Bagaimana anda memaknai konsep kreativitas dan proses kreatif berkarya?

5) Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan sarana dan fasilitas tidak tersedia di sekolah, guru dapat mempersiapkan kegiatan alternatif dengan sarana dan fasilitas yang ada dengan tetap mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa kegiatan alternatif yang dapat dilakukan, diantaranya:

- Membuat bagan alur konsep kreatif dan teori kreativitas
- Memfoto copy format, atau peserta didik menuliskan isi format pada buku tulisnya.

d. Pengayaan

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video dan bahan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran.

e. Refleksi Guru

Untuk Refleksi guru disimpan di bagian akhir buku sebagai lampiran

f. Penilaian

Penilaian Kognitif

Penilaian kompetensi pengetahuan atau **kognitif** yang dilakukan guru bertujuan untuk mengukur tingkat pencapaian atau penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan yang meliputi ingatan atau hafalan, pemahaman, penerapan atau aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi

Prosedur Tes : Post Test

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Essay

Instrumen Tes :

SOAL

1. Buatlah tinjauan hasil pengamatan kalian atas tayangan video/gambar mengenai proses kreatif berkarya yang telah ditayangkan.

2. Lengkapi daftar dibawah ini dengan bentuk proses kreatif berkarya yang kerap ditemui di sekitarmu

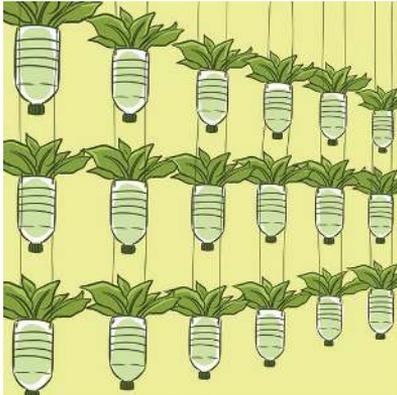
No	Jenis karya	Proses kreatif
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		

Kriteria:

- Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 50
- Skor total: 50 x 2 = 100

Kunci Jawaban untuk guru:

1. Video tersebut menggambarkan tahapan proses kreatif yang disampaikan secara ringkas dan sederhana, sehingga menambah wawasan dalam berproses kreatif.
2. Jawaban siswa tidak perlu menggunakan gambar, gambar hanya sebagai contoh untuk memudahkan mencari jenis2 proses kreatif di masarakat sekitar.

No	Jenis karya	Proses kreatif
1.	Pot gantung dari botol bekas	Langkah –langkah: ...
2.	Lukisan dinding / mural di gang	
3	Dst...	

Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : ....

Kelas : ....

Tema : Proses Kreatif

Tujuan Pembelajaran:

1. Melalui bacaan atau tayangan video tentang proses kreatif, peserta didik dapat :
2. Menjelaskan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.
3. Menyebutkan tahapan proses kreatif dengan urutan yang benar.
4. Menyimpulkan hubungan kreativitas dengan konsep kreatif berkarya.

Langkah-Langkah Kegiatan:
Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang Proses Kreatif berkarya dan teori kreativitas.

Kerjakan lembar soal berikut ini:

1. Jelaskan minimal 3 ciri perilaku/sikap kreatif.

....

....

....

....

....

....

2. Sebutkan tahapan proses kreatif sesuai urutan yang benar.

....

....

....

....

....

....

Kriteria:

- Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 50
- Skor total: 50 X 2 = 100

Kunci Jawaban untuk guru:

1. Ciri dan sikap prilaku kreatif:

1) Senantiasa mencoba dan menggunakan materi dan teknik baru.
2) Menghindari menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu.
3) Selalu mencoba menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil.
4) Senantiasa melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
5) Membuat karya seni dengan cara merespon gagasan-gagasan yang muncul dengan menghubungkannya satu sama lain.
6) Senantiasa terdorong untuk mengatasi persoalan dengan mengaplikasikan ide baru
7) sesuai dengan konteksnya.
8) Berusaha menggali inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide,
9) tidak takut untuk membuat kesalahan karena kesalahan tersebut digunakan untuk pembelajaran.

2. Tahapan Proses Kreatif

TAHAPAN		PROSES KREATIF
1	Tahap Persiapan	Melakukan usaha awal untuk memecahkan suatu masalah dengan menganalisisnya.
2	Tahap Inkubasi	Menyusun kembali pemikiran pemikiran atas kemungkinan pemecahan masalah dengan cara menghentikan berbagai aktivitas proses pemecahan masalah untuk sementara waktu
3	Tahap Iluminasi	Merupakan sebuah kondisi untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan munculnya semua ide dengan tiba-tiba dan saling melengkapi.
4	Tahap Evaluasi Ide	merupakan tahap refleksi diri untuk menampung dan meninjau ide dengan mendengar dari banyak orang sehingga bisa menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan membuat produk kreatif.
5	Tahap Elaborasi	Tahap mengerjakan secara cermat dan tekun untuk mewujudkan ide sampai tuntas.

B. Sub Unit 4.2 Eksplorasi Ide, Teknik, dan Media Dua Dimensi.

Alokasi waktu: 1 pertemuan

Elemen dan Sub-Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Menciptakan • Merefleksikan • Berpikir dan Bekerja Artistik
Sub Elemen	• Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses • Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya • Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik. • Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologi

Elemen dan Sub Elemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	• Bergotong royong • Mandiri
Sub Elemen	Kolaborasi: Mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberi masukan yang konstruktif untuk mengembangkannya.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pembelajaran sub unit 4.2 ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengidentifikasi jenis jenis karya seni rupa dua dimensi
2. Mengeksplorasi gagasan, media dan teknik seni rupa sesuai proses kreatif berkarya.
3. Menunjukan hasil eksplorasi ide, teknik dan media karya dua dimensi
4. Menganalisis konsep ide hasil eksplorasi menjadi sebuah acuan untuk berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.

2. Deskripsi

Pada pertemuan terdahulu sudah dipelajari 4 tahapan dalam proses kreatif menurut *Graham Wallas' model. Notes from "Unleashing the Right Side of the*

Brain -the LARC Creativity Program" by Robert Williams and John Stockmyer yang terdiri dari tahap persiapan, inkubasi, iluminasi dan verifikasi.

Setelah peserta didik memahami apa dan bagaimana proses kreatif, guru membimbing peserta didik untuk mulai mengembangkan gagasan berkarya. Pemantik gagasan bisa menggunakan pertanyaan yang berhubungan dengan minat, obsesi atau hobby yang disukai.

Untuk mendukung tujuan pembelajaran tersebut digunakan model pembelajaran Quantum

berupa campuran antara unsur-unsur hiburan, permainan, cara berpikir positif, yang akan memberi kebebasan penuh pada peserta didik dalam mengeksplorasi gagasan, media dan teknik seni rupa sesuai proses kreatif berkarya.

Model Pembelajaran Quantum ini berfokus pada menciptakan suasana yang menimbulkan kenyamanan dan rasa santai. Keadaan santai mendorong peserta didik untuk dapat berkonsentrasi dengan sangat baik dan mampu belajar dengan sangat mudah.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran sub unit 4.2 ini peserta didik akan memberikan bukti dari proses belajar berupa hasil eksplorasi ide, media dan teknik beserta analisisnya yang akan menjadi konsep acuan untuk berkarya.

Penilaian pembelajaran dilakukan melalui penilaian kognitif.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Pokok Pokok Materi

1) Mengenal Jenis Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Mempelajari jenis –jenis media dan teknik karya dua dimensi ekspresi personal.

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dua ukuran atau sisi, karya ini hanya memiliki panjang dan lebar saja, tanpa dimensi ketiga

yaitu: ruang Contohnya adalah lukisan, seni grafis, ilustrasi dan karya rupa lain yang digambar diatas permukaan datar.

Jenis- jenis Karya Seni Rupa dua dimensi, contohnya:

1. Lukisan.
2. Seni Grafis.
3. Gambar.
4. Desain Komunikasi Visual.

2) Eksplorasi Ide, Media dan Teknik dalam berkarya Seni Rupa

Eksplorasi Ide

Didalam karya seni rupa selalu diawali dengan eksplorasi gagasan, media dan teknik berkarya.

Eksplorasi merupakan sebuah proses penjelajahan yang melibatkan unsur penyerapan informasi dari berbagai stimulus yang masuk kedalam alam pikiran seseorang.

Penyerapan itu didapat dari berbagai faktor, yakni faktor dari dalam diri, yang meliputi pengalaman, kenangan, atau kejadian yang membekas dalam diri seseorang, dan faktor dari luar diri, yakni faktor lingkungan, teman-teman dan kejadian diluar dirinya yang memberikan ide untuk diolah menjadi sebuah gagasan.

Untuk meramu serapan informasi tersebut, seseorang harus melalui tahapan proses kreatif yang terdiri atas 4 tahap, yakni : persiapan, inkubasi, iluminasi atau pencerahan, evaluasi ide dan dilanjutkan dengan elaborasi atau perwujudan ide menjadi sebuah karya.

Beberapa aspek yang tercantum dalam Profil Pelajar Pancasila menunjukan sikap kreatif yang perlu dimiliki supaya dapat mengasah peserta didik untuk menjadi insan kreatif, diantaranya:

1. Mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru.
2. Berani mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu

3. Menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil
4. Mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal
5. Melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda
6. Menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni.

3) Eksplorasi Media dan Teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi

Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua sisi atau ukuran, yakni panjang dan lebar. Karya seni rupa dua dimensi hanya dapat dilihat dan diraba dibuat diatas permukaan datar., contohnya lukisan, seni grafis, gambar, desain komunikasi visual.

Dalam mengekplorasi media dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi, seorang kreator harus mengenal dulu jenis-jenis media dan teknik yang digunakan dalam berkarya sehingga dapat mempermudah proses penciptaan karya.

a) Media Karya Seni Rupa Dua dimensi:

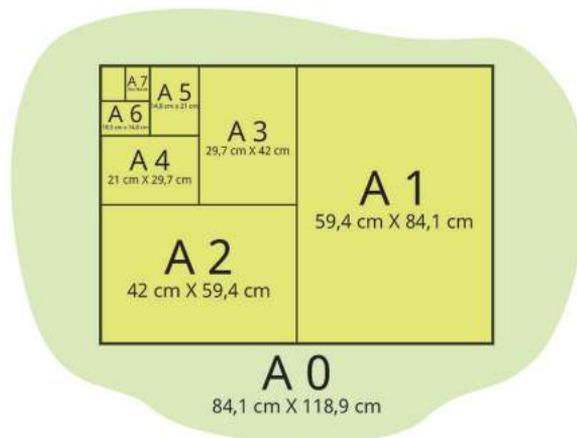
Ketika akan mulai berkarya, berbagai media yang harus dikenali oleh perupa beserta karakter dan kegunaannya. Akan tetapi pada proses kreatif terkadang media yang digunakan tidak dibatasi karakter dan kegunaan, karena itulah ada pula seni rupa dua dimensi yang dinamakan mix media, yaitu gabungan dari berbagai media yang biasa digunakan untuk berkarya diatas bidang datar ini.

Bahan untuk berkarya seni rupa ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) ada pula yang berfungsi sebagai bahan penunjang. Bahan utama yang akan menjadi medium berkarya seni merupakan bahan tidak habis pakai, sedangkan bahan penunjang seperti cat, atau bahan pewarna lainnya merupakan bahan habis pakai.

Berikut ini jenis-jenis bahan utama untuk berkarya seni rupa dua dimensi:

1. Kain Kanvas (biasanya dilengkapi Spandram)
2. Kertas berbagai type dan ukuran,
   - Jenis-jenis Kertas :
     a) Kertas Gambar
     b) Kertas Karton
     c) Kertas Aquarell, dll
   - Ukuran Kertas ;

   Ukuran kertas terbagi atas 6 seri, A, B, C, R, Legal, dan F4 yakni jenis A, yaitu ukuran standar untuk kertas secara umum, Seri B, yaitu ukuran yang digunakan di dunia percetakan, seri C yaitu ukuran yang digunakan di instansi atau kantor, biasa digunakan untuk ukuran amplop, map, dsb. Seri R, merupakan ukuran kertas yang digunakan sama di setiap negara, seri R ini juga digunakan untuk ukuran cetak, dan menjadi patokan ukuran untuk mencetak foto. Sedangkan jenis ukuran Legal dan F4, masing masing hanya memiliki satu ukuran, tetapi sudah menjadi ukuran standar yang digunakan di seluruh dunia.

   Seri yang digunakan dalam membuat karya seni rupa biasanya digunakan Seri A, dengan ukuran seperti gambar dibawah ini:

Gambar 4.5. Macam-Macam ukuran kertas

Bahan penunjang yang digunakan dalam berkarya seni rupa banyak ragamnya, akan tetapi biasanya menggunakan bahan seperti berikut:

1. Pensil hitam umumnya menggunakan pensil mekanik, pensil ukuran B hingga 2 B
2. Pewarna kering, contohnya pinsil warna, crayon, pastel.
3. Pewarna basah: cat air, cat akrilik, tinta china, cat minyak.

Selain bahan praktik yang disebutkan diatas, ada alat yang digunakan secara terus menerus sehingga alat-alat tersebut harus selalu siap digunakan ketika akan membuat sebuah karya seni. Alat-alat tersebut adalah Kuas berbagai ukuran, penghapus, Palet, pisau palet, ember, lap, eisel/ penyangga karya ukuran besar, gunting atau cutter dan penggaris.

b) Teknik Berkarya Seni Rupa

Berkarya seni rupa membutuhkan keterampilan teknis menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan karya yang digarap, dan keterampilan ini bisa didapat dengan latihan yang terus menerus dan berkesinambungan. Sebagai contoh, untuk menciptakan karya dengan bahan cat minyak, perlu dilakukan beberapa eksperimen sehingga dapat menghasilkan warna yang diinginkan, demikian juga untuk melukis dengan teknik cat air diatas kertas aquarell akan dibutuhkan latihan berulang guna mengenali karakter dan efek yang timbul dari cat atau bahan pewarna yang digunakan.

4) Proses Eksplorasi Gagasan dalam Berkarya seni Rupa Dua Dimensi

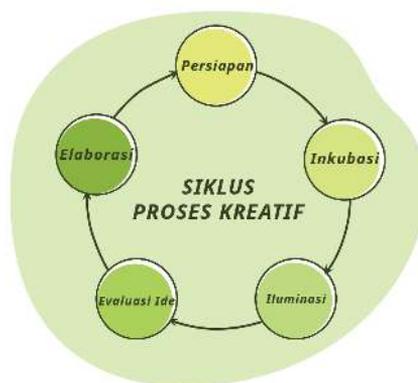
Dalam mengeksplorasi gagasan berkarya seni rupa, tidak akan lepas dengan penerapan unsur dan prinsip membuat karya seni rupa dua dimensi.Pada kelas sebelumnya telah diperkenalkan mengenai unsur dan prinsip seni rupa yang akan menjadi komponen dalam membentuk sebuah karya.Keduanya akan dikelola dalam sebuah kompisisi yang baik, sehingga tercipta sebuah karya seni yang layak tampil. Unsur-unsur tersebut adalah:

- Garis
- Bidang
- Bentuk
- Ruang
- Tekstur
- Gelap terang
- Warna

Kesemua unsur tersebut tidak ada yang paling utama atau dominan, karena itu tidak diberikan urutan penomoran atau prioritas yang pertama disebut, kesemuanya saling menunjang untuk membentuk sebuah karya yang harmoni. Unsur –unsur seni yang membentuk sebuah karya tersebut tidak akan tampak indah dan harmonis andaikata tidak didukung oleh prinsip seni sebagai berikut:

1. Keseimbangan
2. Kesatuan
3. Penekanan
4. Irama
5. Proporsi
6. Kontras
7. Kesederhanaan
8. Kejelasan

Prinsip seni diatas tidak semua tampil dalam sebuah karya, akan tetapi saling mendukung melahirkan wujud karya yang layak untuk diapresiasi.

Proses eksplorasi sendiri dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah proses kreatif, yaitu dengan melalui langkah persiapan, inkubasi, iluminasi, evaluasi ide, elaborasi, demikian terus berulang setiap kali tidak tercapai ide yang diinginkan, maka prosesnya akan kembali berulang.

Gambar 4.6. Siklus proses kreatif

b. Pembelajaran di kelas

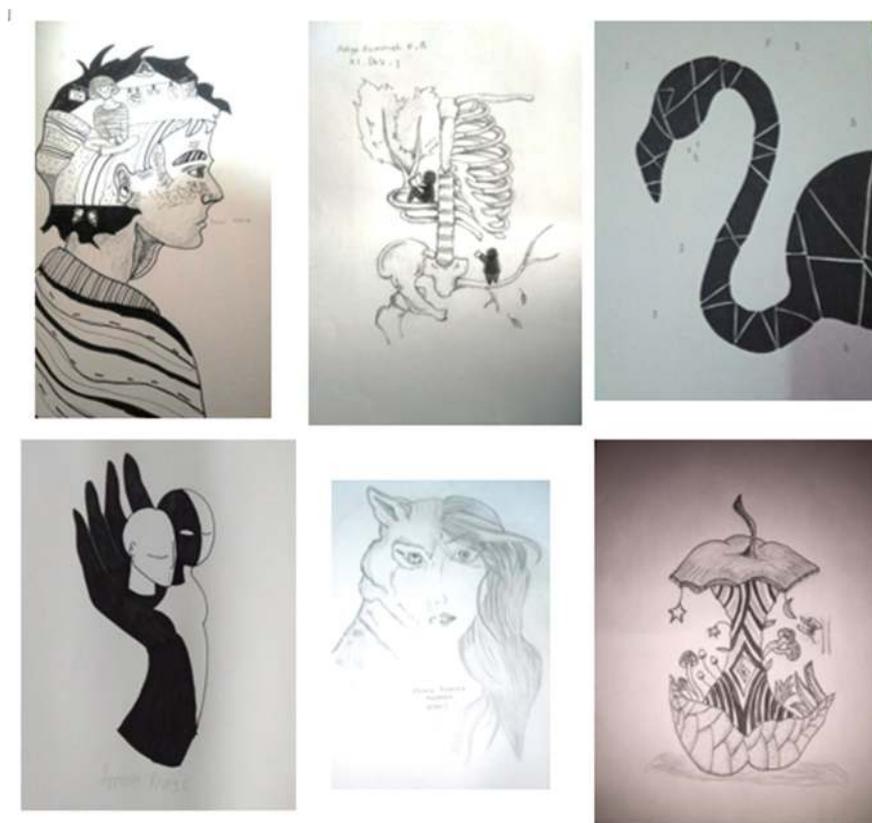
1) Kegiatan pendahuluan.

- Guru membuka pertemuan dengan melakukan apersepsi, mengingatkan kembali pembelajaran di pertemuan sebelumnya dengan memberikan pertanyaan ringan dan menanyakan kondisi peserta didik.
- Sebelum memulai pembelajaran, guru bersama peserta didik perlu mempersiapkan ruangan dengan konsep quantum learning, yaitu penataan ruang yang dibuat seperti sebuah ruang pentas yang meriah, gembira dan penuh kebebasan.
- Guru juga mempersiapkan beberapa perangkat pengajaran antara lain buku kelas yang berisi daftar hadir peserta didik, RPP dan alat peraga pembelajaran.
- Guru memberikan gambaran mengenai lingkup pembelajaran yang akan dikerjakan siswa pada sub unit 4.2. dan 4.3, yang merupakan sub unit yang berkelanjutan.
- Guru juga perlu memperbanyak lembar kerja peserta didik sejumlah siswa di kelas untuk digunakan pada saat evaluasi di akhir pembelajaran sub unit 4.2. ini.
- Lembar kerja ini beserta form isian mengenai analisis siswa terhadap karya hasil eksplorasi ide, media dan teknik akan dijadikan acuan untuk karya seni dua dimensi ekspresi personal yang akan mereka buat di sub unit berikutnya.

2) Kegiatan Inti

Langkah ke	Alur Proses Belajar Model Quantum	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
1	Menata Kelas dengan Situasi Lingkungan Belajar yang optimal, baik secara fisik ataupun Mental.	Guru Bersama Peserta Didik menata kelas sesuai dengan minat dan gaya mereka untuk menghadirkan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan, menampilkan gambar gambar besar yang berhubungan dengan topik eksplorasi gagasan, media dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi yang akan menstimulir peserta didik dalam mengenali potensi diri secara optimal.

Langkah ke	Alur Proses Belajar Model Quantum	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
		Guru memberikan materi mengenai Mengenal Karya Seni Rupa dua dimensi, Eksplorasi Ide, Media dan Teknik dalam Berkarya Seni Rupa. Pemberian materi ini dapat divariasikan dengan menggunakan model tanya jawab sebelum disampaikan definisi baku dengan menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pemantik terkait tema eksplorasi gagasan berkarya seni rupa: Contoh pertanyaan: • Karya seni rupa apa sajakah yang mudah ditemui dalam kehidupan sehari hari? • Gambar apa kah yang kerap anda temui dalam karya seni rupa? • Mengapa anda menyukai satu thema gambar atau karakter tertentu • Dalam menciptakan sebuah karya, dalam suasana apa sajakah anda mendapatkan ide. • Kondisi apakah yang seringkali berhasil memunculkan idea atau gagasan yang kreatif untuk berkarya seni rupa? Buatlah daftar idea/ gagasan yang muncul di pikiran anda secara spontan.
2	Merencanakan Tugas yang akan dipelajari	Guru membantu peserta didik untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari dan mendampingi memilih alternatif jenis karya ekspresi personal masing–masing peserta didik antara lain lukisan, mural atau sketsa. Peserta didik mengerjakan tugas eksplorasi ide, media dan teknik dalam suasana kelas yang senyaman mungkin. Tugas yang dikerjakan adalah membuat konsep dasar sebuah karya seni rupa dua dimensi sebagai hasil eksplorasi, dengan pilihan jenis karya lukisan, mural atau sketsa/drawing dengan mengambil thema ekspresi personal, diatas kertas ukuran A4 dengan teknik hitam putih, dapat menggunakan pinsil, konte, arang, spidol hitam ataupun drawing pen. Karya yang dihasilkan berupa sketsa global.
3	Merumuskan Hasil eksplorasi gagasan	Peserta didik membuat hasil eksplorasi gagasan berupa rumusan ide dalam bentuk konsep karya kreatif atau sketsa global.
4	Menyampaikan hasil eksplorasi gagasan	Hasil eksplorasi gagasan disampaikan kepada guru untuk di inventarisir dan dicatat di papan tulis.

Langkah ke	Alur Proses Belajar Model Quantum	Kegiatan Guru dan Peserta Didik
5	Mempresentasikan hasil eksplorasi gagasan	Satu persatu peserta didik mempresentasikan hasil eksplorasinya di depan kelas dihadapan para siswa lainnya dan ditanggapi oleh temannya.
6	Evaluasi	Hasil eksplorasi gagasan tersebut dievaluasi oleh guru, apabila ada kekurangan, dapat diberikan masukan untuk mendorong peserta didik agar lebih bersemangat. Berikan apresiasi dan pujian atas hasil kerja peserta didik dalam mengeksplorasi ide, media dan teknik serta memberikan umpan balik. Peserta Didik mengisi format LKPD untuk membuat analisis hasil pekerjaan hari itu yaitu hasil eksplorasi berupa gambaran besar mengenai konsep ide membuat karya dua dimensi ekspresi personal.

Gambar 4.7 Hasil eksplorasi ide/gagasan
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

Gambar 4.8 Hasil eksplorasi media
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

Gambar 4.9 Hasil eksplorasi teknik
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

3) Kegiatan Penutup (refleksi siswa)

- Guru dapat menanyakan apa saja kendala yang dijumpai selama proses eksplorasi ide? Apakah ada hambatan atau kesulitan? Bagi yang mengalami kesulitan, dapat diberikan saran untuk mempermudah.
- Dianjurkan untuk mencari informasi lanjutan melalui bacaan atau wawancara dengan nara sumber tentang materi yang sedang dipelajari tersebut.
- Bagi yang ingin mendalami lebih jauh, guru dapat menyarankan untuk mencari referensi di google dengan kata kunci : *eksplorasi ide media dan teknik berkarya seni rupa*

c. Refleksi Guru.

Setelah pembelajaran guru dapat melakukan refleksi diri (lihat lampiran Format Refleksi Untuk Guru)

d. Umpan balik

Guru menginformasikan seluruh hasil proses pembelajaran serta hasil penilaian praktik dan hasil karya kepada peserta didik secara transparan. Umpan balik ini diharapkan menjadi bahan refleksi bagi peserta didik. Guru menggunakan informasi tersebut untuk memperbaiki proses pembelajaran maupun penanganan peserta didik yang memiliki minat tinggi untuk

mengembangkan potensinya; atau peserta didik yang mengalami hambatan berkaitan dengan topik pelajaran.

4. Pengayaan

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

5. Bahan Bacaan untuk peserta didik

Bisa mencari di internet dengan kata kunci:

- unsur unsur seni rupa 2 dimensi
- Prinsip prinsip seni rupa 2D

6. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

- Eksplorasi ide, media dan teknik, dapat dilakukan di ruang terbuka, dengan cara membawa peserta didik ke luar ruangan akan tetapi masih di area sekolah, untuk mendapatkan atmosfir kenyamanan seperti yang ditargetkan dalam metode pembelajaran quantum.
- Berikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi dengan alam, lingkungan dan masarakat sekolah yang pada saat jam pelajaran tersebut dijumpai dan dapat dijadikan nara sumber.

7. Asesmen/ penilaian:

Prosedur Tes : Penilaian Akhir
Jenis tes : Penilaian Kognitif
Bentuk Tes : Tertulis
Instrumen Tes :

Peserta Didik menganalisis Sketsa global yang telah dihasilkan pada saat pembelajaran inti, merupakan karya peserta didik sendiri yang akan dijadikan acuan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi dengan thema ekspresi personal pada pembelajaran di sub unit berikutnya.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
ANALISIS EKSPLORASI IDE KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI

Data Karya	
Judul: Bahan yang digunakan: Ukuran:	Tahun pembuatan:
Uraian Apresiasi	
1. Bahan yang digunakan untuk berkarya	:
2. Teknik pembuatan	:
3. Tema karya	:
4. Uraikan aspek visualnya a. Apa saja objek utamanya? b. Secara keseluruhan menurut anda bagaimana suasana yang yang anda rasakan pada gambar tersebut?	
5. Buatlah analisa komposisi karya tersebut	:
6. Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	:

Format Penilaian:

No	Uraian Apresiasi	Skor	Nilai
1	Bahan yang digunakan untuk berkarya	0-1	
2	Teknik pembuatan	0-1	
3	Tema karya	0-1	
4	Uraikan kesan anda tentang objek yang ada dalam karya tersebut.	0-3	
5	Uraikan pendapat anda, apa pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat karya kepada audien ?	0-3	
		9	

Nilai kumulatif= jumlah seluruh nilai

Nilai	Paraf Guru

C. Subunit 4.3 Membuat Karya Dua Dimensi

Alokasi waktu: 3 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Menciptakan • Berpikir dan bekerja artistik.
Subelemen	• Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya • Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	• Mandiri • Kreatif
Subelemen	• Pemahaman diri dan situasi : Peserta didik didorong untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam mengekspresikan ide melalui berkarya seni rupa sehingga berusaha berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati. • Menghasilkan gagasan yang original. melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi • Menghasilkan karya dan tindakan yang original Peserta didik diarahkan untuk merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru. Dan ditanamkan keberanian untuk tidak takut untuk membuat kesalahan karena mereka bisa belajar dari kesalahan tersebut

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari sub unit 4.3 peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengembangkan gagasan berkarya dengan membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif
2. Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya dua dimensi sebagai karya ekspresif personal

3. Merealisasikan konsep karya dua dimensi ekspresif personal
4. Menyelesaikan karya dua dimensi ekspresif personal
5. Membuat portofolio proses pembuatan karya

2. Deskripsi

Pada Subunit 4.3 ini peserta didik akan membuat karya dua dimensi sesuai dengan Target Konten di kelas 11, yakni Menciptakan karya yang memiliki muatan emosional atau merespon peluang dan tantangan dalam kehidupan sehar-hari (sumber CP seluruh Fase). Untuk menguasai materi ini, guru dapat memilih pembelajaran berbasis proyek untuk membuat karya dua dimensi ekspresif personal. Subunit 4.3 ini merupakan rangkaian pembelajaran yang termasuk kedalam Unit 4 yakni Membuat Karya dua dimensi Ekspresif Personal.

Pada pembelajaran sebelumnya para peserta didik telah belajar mengeksplor potensi dirinya secara optimal, hingga menghasilkan 1 (satu) buah sketsa hasil eksplorasi ide, media dan teknik yang akan dikembangkan dalam bentuk 3 (tiga) buah sketsa alternatif. Dari tiga buah sketsa tersebut akan dipilih satu yang terbaik untuk diwujudkan dalam sebuah karya ekspresi personal peserta didik sebagai bentuk aktualisasi diri dan eksistensi diri .

Dengan menggunakan model pembelajaran project based learning, Pembelajaran Sub Unit 4.3 ini memiliki target utama adalah menghasilkan karya dua dimensi ekspresi personal dengan pilihan jenis karya lukis atau karya drawing yang selanjutnya akan digunakan sebagai bahan presentasi pada pembelajaran akhir unit 4 ini.Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses yang dibuktikan dengan fortofolio proses pembuatan karya dan penilaian hasil karya dua dimensi.

Sub Unit 4.3 ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka.Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1

1. Mengembangkan hasil gagasan berkarya (dari konsep karya pertemuan sub unit 4.2)
2. Membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif
3. Menentukan sketsa terpilih untuk menjadi karya utuh

Pertemuan 2

Membuat Karya Seni Rupa dua Dimensi

Pertemuan 3

1. Menyelesaikan Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi
2. Menyusun Fortofolio Proses Pembuatan Karya

3. Penilaian (Asesmen)

Penilaian dapat menggunakan model portofolio. Format penilaian ini dipegang oleh peserta didik masing masing, dengan pengisian skor oleh guru pada setiap pertemuan disesuai dengan kegiatan pembelajarannya. Hal ini bermaksud agar peserta didik dapat ikut memantau tingkat pencapaiannya.

FORMAT PENILAIAN PORTOFOLIO
Subunit 4.3. Membuat Karya dua dimensi ekspresi personal

Nama Peserta didik :
Kelas :
Judul Karya :

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	Score
Menciptakan : Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya	Mengembang-kan hasil gagasan berkarya (dari konsep karya pertemuan sub unit 4.2)	Dapat melakukan semua sesuai ketentuan.	A
		Dapat melakukan tetapi masih terdapat kekurangan (tidak lengkap)	B
		Melakukan tetapi tidak tuntas karena tidak memanfaatkan waktu atau tidak mengikuti ketentuan prosedur.	C
		Hanya membawa media atau alat saja sehingga tidak bisa bekerja.	D
		Tidak melakukan kegiatan	E

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	Score
Berpikir dan bekerja artistik Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati.	Mengorgani-sasikan pekerjaan (memulai, dan mengakhiri pekerjaan) dengan benar.	Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik dan benar	A
		Menampilkan pengorganisasian kerja dengan baik tetapi peralatan tidak dibersihkan.	B
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak mebersihkan lingkungan kerjanya.	C
		Peralatan tidak dibersihkan dan tidak mebersihkan lingkungan kerjanya dan terdapat kerusakan alat yang digunakan	D
		Tidak mengerjakan	E
Kreatif : Menghasilkan gagasan yang original. melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi	Membuat Karya Seni Rupa dua Dimensi	Mendeskripsikan data karya dengan benar dan dapat menguraikan pesan karya dengan lancar dan sesuai.	A
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan menguraikan pesan kurang lancar	B
		Mendeskripsikan data karya dengan benar dan kesulitan menguraikan pesan.	C
		Mendeskripsikan data karya tidak tepat dan tidak bisa menguraikan pesan karya.	D
		Tidak melakukan	E

Aspek Pembelajaran	Aktifitas pembelajaran	Penilaian	Score
Mandiri : Pemahaman diri dan situasi : Peserta didik didorong untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dalam mengekspresikan ide melalui berkarya seni rupa sehingga berusaha berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati.	Menyusun Fortofolio Proses Pembuatan Karya	Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, Sketsa hasil penggalian ide, 3 sketsa alternative, satu sktetsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses.	A
		Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, Sketsa hasil penggalian ide, 3 sketsa alternative, satu sktetsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses akan tetapi tidak lengkap	B
		Memuat proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, berupa : foto sumber referensi, Sketsa hasil penggalian ide, 3 sketsa alternative, satu sktetsa terpilih, konsep karya tertulis dan foto proses akan tetapi tidak lengkap dan tidak rapi.	C
		Tidak memuat Sketsa hasil penggalian ide, 3 sketsa alternative, satu sktetsa terpilih, konsep karya tertulis hanya foto sumber referensi, dan foto proses.	D
		Tidak Membuat	E

Konversi Nilai

A	90 – 100
B	80 – 89
C	70 – 79
D	60 - 69
E	0 – 59

Nilai	Paraf Guru

4. Prosedur Kegiatan Pembelajaran 1

Pertemuan 1

a. Pokok-pokok Materi

1) Membuat sketsa alternatif

Setelah peserta didik memutuskan karya yang akan dibuat, sesuai pilihan karya nya, yakni lukisan ataukah drawing, maka peserta didik membuat rancangan karya dalam bentuk sketsa. Sketsa yang dibuat boleh antara 2 atau tiga pilihan, sehingga peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan gagasan dari rancangan dasar yang telah dibuatnya dan berkesempatan untuk belajar membandingkan dan mempertimbangkan dari sisi media dan teknik.

1. Sketsa dibuat diatas kertas gambar ukuran A3 (buku gambar besar). Gunakan pensil tulis atau pensil berwarna. Jika menggunakan pensil tulis sebaiknya pensil dengan kode B yang lebih lembut, supaya warna hitamnya lebih pekat, misalnya 2B atau 4B.
2. Buatlah garis besar gambarnya dahulu untuk menentukan komposisi, baru dibuat lebih detail dalam bentuk garis (outline).
3. Jika diperlukan tambahkan keterangan tertulis pada gambar agar yang membaca gambar dapat mengerti gambar tersebut.
4. Pertimbangkan bahwa karya tersebut dapat dikerjakan dan selesai dalam 3 kali pertemuan.
5. Tuliskan keterangan pada label yang sudah disediakan, kemudian ditempel disudut kanan bawah.

Judul karya	
Ukuran	
Bahan yang digunakan	
Teknik pembuatan	
Nama	

Gambar 4.10 Contoh 3 (tiga) sketsa alternatif
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

2) Menentukan Sketsa terpilih untuk menjadi gambar utuh

1. Amati 3 (tiga) buah Sketsa alternatif yang sudah dibuat.
2. Perhitungkan aspek teknik, alat dan bahan yang akan digunakan
3. Pertimbangkan pula aspek pesan yang terkandung didalam sketsa alternatif karya seni rupa
4. Tentukan sketsa/ desain terpilih untuk dibuat karya ekspresif personal peserta didik.
5. Setelah ditentukan, tandai dengan simbol acc/ok dan tandatangani

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran unit 4.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam pembelajaran berbasis project ini

peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan projek dalam tim sehingga peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimanan berperan di masyarakat.

Model pembelajaran berbasis Proyek, dalam Pembelajaran Sub unit 4.3 ini memiliki tahapan   sebagai berikut:

Tahapan	Langkah	Penjelasan	Kegiatan	Pengerjaan
1	Penentuan Proyek	Menentukan tema/ topik proyek	Memilih jenis karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, antara lukisan atau drawing	Mandiri
2	Perancangan Langkah langkah Penyelesaian Proyek	Perumusan Tujuan dan Hasil yang diharapkan	• Membuat Sketsa alternatif yang merupakan pengembangan dari hasil eksplorasi ide/ gagasan • Mempersiapkan alat dan Bahan • Merencanakan Teknis dan media	Mandiri
3	Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek	Membuat Jadwal tahap demi tahap	• Menyusun langkah kegiatan: • Membuat gagasan awal • Mengembangkan gagasan berupa 3 sketsa alternatif • Menentukan Sketsa Terpilih • Membuat Karya • Finishing Karya • Memajang Karya • Presentasi Karya	Mandiri
4	Penyelesaian Proyek difasilitasi dan di monitoring oleh guru	Guru bertanggungjawab membimbing dan memonitor aktivitas peserta didik dan dibuktikan dengan rubrik monitoring aktivitas peserta didik	Peserta Didik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal	Mandiri

Tahapan	Langkah	Penjelasan	Kegiatan	Pengerjaan
5	Penyusunan Laporan dan Presentasi Karya	Hasil Karya Dua dimensi ekspresi Personal dipresentasikan kepada peserta didik yang lain, guru, atau masarakat	Peserta didik memajang karyanya pada tempat yang telah disediakan. Peserta didik membuat laporan hasil pekerjaannya berupa fortofolio proses.	Mandiri/ Kelompok
6	Evaluasi dan Hasil proyek	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas, termasuk menyampaikan kendala dan solusinya sehingga didapatkan rumusan umpan balik terhadap proses dan karya untuk menjadi perbaikan dalam membuat karya berikutnya	Mandiri dan Kelompok

Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain :

1. mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kreatif yang pernah dialaminya.
3. Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) **Kegiatan inti**

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru mengulangi penjelasan yang telah dipelajrai di unit sebelumnya, yaitu mengenai jenis karya seni rupa dua dimensi berupa karya lukis dan drawing/sketsa.
4. Guru akan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dengan guru, ataupun dengan lingkungan sekitar untuk mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.
5. Guru bersama peserta didik mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya ekspresif personal seni rupa dua dimensi
6. Setelah selesai pemberian materi, para peserta didik akan mulai membuat 3 (tiga) buah sketsa alternatif pada media kertas gambar, dengan acuan hasil eksplorasi ide yang telah dibuat pada sub unit 4.2.
7. Guru melakukan pembimbingan dan monitoring terhadap seluruh peserta didik yang tengah mengerjakan proyeknya yaitu karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal .
8. Sekitar 20 menit akan berakhirnya pelajaran, guru dan peserta didik memilih sketsa alternatif yang merupakan pilihan terbaik untuk dijadikan karya utuh dengan mempertimbangkan berbagai aspek, yaitu aspek teknis dan media.
9. Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Kreatif dengan Sub Elemen Menghasilkan gagasan yang original bahwa melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan

diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses mengembangkan gagasan berkarya seni rupa dua dimensi.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya, yaitu merealisasikan sketsa terpilih untuk menjadi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.
3. Tindak lanjut.

a) Refleksi peserta didik

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru

(atau dapat mengisi lampiran jurnal refleksi guru di akhir buku ini)

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Andaikata di lokasi tempat bapak/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya seni ekspresif/ bebas yang umum ditemui di daerah setempat.
2. Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda 2d apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.
3. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: slide PPT/menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/ material yang dibutuhkan.
4. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/ pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 1
Jenis tes : Tertulis
Bentuk Tes : Essay
Instrumen Tes : Membuat Deskripsi Karya Seni Dua Dimensi yang tengah kalian kerjakan berupa konsep karya

Nama	:
Judul Karya	:
Media	:
Ukuran	:
Tahun	:
Sumber ide karya	*(tuliskan judul karya (ide/referensi dari..). Jika tidak ada judul dapat dijelaskan menggunakan uraian)*

Deskripsi	• Bagaimana cara mencari ide atau gagasan untuk karya seni yang diinginkan. • Jelaskan cara menemukan dan menentukan ide atau gagasan • Terangkan cara menuangkan atau menggambarkan ide berkarya dalam sebuah sketsa • Tuliskan hasil analisis sketsa terpilih yang akan dijadikan karya seni utuh • Bagaimana proses yang anda lakukan dalam berkarya? (pilihan media, teknik penggarapan, pemilihan warna, pemilihan bentuk)

Lembar Kerja Peserta Didik Pertemuan 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : ....
Kelas : ....
Tema : Membuat Sketsa Alternatif

SOAL:

Buatlah 3 (tiga) buah sketsa alternatif yang mengambil thema dari hasil eksplorasi gagasan yang telah dipelajari.
Sketsa tersebut akan dibuat menjadi gambar utuh sebagai karya dua dimensi ekspresi personal/
Ketentuan media dan teknis:

- Media yang digunakan adalah kertas gambar ukuran A3
- Teknik : pinsil/ hitam putih

Penilaian (Asesmen)

Menggunakan lampiran format penilaia Fortofolio Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal

f. Bahan Bacaan peserta didik

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : *"karya ekspresif"*

Pertemuan 2

a. Pokok-pokok Materi

1. Merealisasikan konsep karya dua dimensi ekspresi personal
2. Menyelesaikan karya dua dimensi

Merealisasikan Konsep karya seni rupa dua dimensi

Sesuai penugasan, Jenis-jenis karya seni rupa dua dimensi yang dipilih adalah lukisan dan karya drawing dengan thema ekspresi personal .

a) Lukisan

Seni lukis adalah cabang seni rupa yang diwujudkan melalui karya dua dimensi bermediakan kanvas atau permukaan datar lain yang di isi oleh unsur-unsur pokok garis dan warna melalui cat atau pewarna dan pembubuh gambar lainnya.

Alat Dan Bahan Lukis:
Kanvas, kertas gambar, kuas, pisau lukis, pisau palet, pensil, cat, tinta bak, akrilik, arang, konte, dsb, semuanya telah diterangkan di unit sebelumnya.

Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda dua dimensi apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.

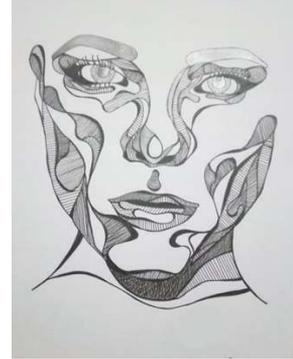
Gambar 4.11 Alat dan bahan lukis

Gambar 4.12 Contoh lukisan karya siswa

Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

b) **Sketsa/ Drawing**

Sketsa merupakan sebuah gambaran kasar dan ringan yang dapat digunakan untuk bisa mengawali atau sebagai kerangka sebuah penggarapan karya lukisan tetapi sketsa yang dibuat secara detail digunakan sebagai media ekspresi untuk dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan.

Gambar 4.13 Contoh sketsa

Gambar 4.14 Contoh karya siswa

Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran unit 4.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses pembuatan karya ekspresi personal dua dimensi yang pernah dialaminya.
- Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru mengulangi penjelasan mengenai jenis karya seni rupa dua dimensi yang merupakan tugas yang akan dipelajari, yaitu karya lukis, dan drawing/sketsa.
4. Guru mendampingi peserta didik dalam Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi agar peserta didik konsisten terhadap tema yang sudah direncanakan.
5. Sambil memonitor pelaksanaan project pembuatan karya seni rupa dua dimensi ini, guru melakukan asistensi dan memberi masukan kepada peserta didik sesuai dengan pilihan karya yang mereka kerjakan.

6. Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Kreatif dengan Sub Elemen Menghasilkan gagasan yang original bahwa melalui karya seni peserta didik dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil yang akan diaplikasikan sesuai dengan konteksnya yang merupakan proses mengekspresikan ide dan emosi

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Membuat Karya seni rupa dua dimensi ekspresi Personal.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya.
3. Tindak lanjut.

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru

(atau menggunakan format refleksi guru pada lampiran buku ini)

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Andaikata di lokasi tempat bapak/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya seni ekspresif yang umum ditemui di daerah setempat.
2. Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda 2d apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.
3. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
4. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Penilaian

Penilaian Pertemuan ke 2 (dua)

Menggunakan Penilaian fortofolio Praktik Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal.

f. Bahan Bacaan peserta didik

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : "karya ekspresif"

g. Bahan Bacaan Guru

1. Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya*: Yogyakarta, MSPI
2. Sedyawati, Edi dkk. (1983). *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
3. Zackaria Soetedja, dkk. (2017). *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
4. Arifin, Zainal, Dr. M.Pd, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip tehnik dan Prosedur*,2019, Bandung, PT Remaja Rosdakarya

Pertemuan 3

a. Pokok-pokok Materi

Membuat portofolio proses pembuatan karya

Teknik Penyusunan Fortofolio Karya

Portofolio hasil karya peserta didik merupakan kumpulan dari beberapa bukti belajar atau hasil karya atau proses pembuatan sebuah karya yang telah dilakukan seseorang dan didokumentasikan agar dapat dilihat secara jelas perkembangan dari tujuan yang telah ditetapkan.

Portofolio juga merupakan pendamping dari sebuah karya yang ingin ditampilkan dan diperkenalkan kepada penikmat, di dalamnya berisi sejumlah bukti bahwa pembuat karya seni tersebut memang dilakukan oleh pemilik karya tersebut agar terlihat kemajuan setiap langkah pembuatan karya seni dua dimensi tersebut.

Cara Membuat Fortofolio

1. Membuat daftar isi fortofolio
2. Membuat kerangja fortofolio
3. Melampirkan data diri pemilik
4. Menguraikan tujuan dan pencapaian
5. Menguraikan konsep karya
6. Menguraikan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal
7. Melampirkan foto proses, sketsa alternative dan sketsa terpilih
8. Melampirkan foto referensi sumber ide/ gagasan dari berbagai sumber, missal internet, foto karya seniman, dsb.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang harus dilakukan guru Antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran
4. Kegiatan pembelajaran unit 4.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran.
2. Guru memberikan penjelasan mengenai Teknik Penyusunan Fortofolio Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal
3. Bersama peserta didik mengumpulkan seluruh bukti proses pembelajaran pada unit 4

4. Mendampingi peserta didik menyusun fortofolio karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal peserta didik
5. Memfasilitasi peserta didik untuk mewujudkan bentuk fortofolio mereka sesuai gaya dan minat mereka.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Penyusunan Fortofolio Karya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan.

Pada Pertemuan ke 3 (tiga) ini telah sampai pada tahap mengkomunikasikan, artinya dengan model pembelajaran berbasis project ini memasuki tahapan Evaluasi pengalaman dan refleksi yang akan dilakukan dalam bentuk penyusunan portofolio karya.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut.

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topik ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru :

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Andaikata di lokasi tempat bapa/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya seni ekspresif yang umum ditemui di daerah setempat.
2. Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda 2d apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.
3. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
4. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Penilaian

Penilaian Pertemuan ke 3 (tiga)

Menggunakan Format Penilaian Fortofolio Membuat Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi personal.

f. Pengayaan

Program pengayaan dapat dilakukan dalam beberapa bentuk, diantaranya:

1. Kunjungan ke tempat pameran seni rupa, ke galeri.
2. Mendatangkan salah satu seniman lokal untuk berdiskusi, atau mendemonstrasikan karya. Program seperti ini perlu dikordinasikan dengan sekolah.
3. Mengusulkan kegiatan ekstra kurikuler seni rupa.

g. Bahan Bacaan Peserta didik

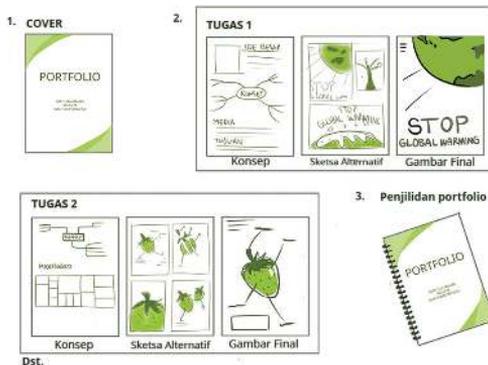
1. http://galeri-nasional.or.id/collection
2. https://www.biennalejogja.org/tentang-biennale-jogja/

Lembar Kerja Peserta didik Pertemuan ke 3 (tiga)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : ....
Kelas : ....
Tema : ....
Tujuan Pembelajaran :
Pertemuan 3 : Penyusunan Fortofolio Proses Pembuatan Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Sebelum mengerjakan lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang Fortofolio Karya
2. (lampirkan fotocopy Pokok-pokok Materi Teknik Penyusunan Fortofolio Proses Pembuatan Karya Dua Dimensi Ekspresi Personal)
3. Berdasarkan Uraian di atas, Buatlah sebuah Fortofolio Pembuatan karya yang akan mendampingi karya seni rupa dua dimensi yang telah kalian buat. Pastikan susunannya mengikuti petunjuk pembuatan.
4. Silahkan berkreasi se unik mungkin yang menunjukan eksistensi dan aktualisasi diri kalian sebagai remaja.

Gambar 4.15 Skema penyusunan Fortofolio

Gambar 4.16 Contoh Fortofolio siswa

Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

D. Subunit 4.4 Presentasi Karya

Alokasi Waktu: 2 Pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Merefleksikan
Sub Elemen	• Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi • Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik • Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	• Mandiri • Bernalar kritis
Sub Elemen	• Regulasi diri. Peserta didik akan mengenali dan menggunakan minat pribadinya sebagai sumber inspirasi karya seni ; pada akhirnya peserta didik akan memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya sekaligus akan menyelesaikan tugasnya sesuai dengan waktu yang telah disepakati. • Refleksi pemikiran dan proses berpikir. Peserta didik dapat melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari sub unit 4.4 diharapkan peserta didik dapat:

1. Melakukan presentasi karya sesuai dengan tahapan teknik presentasi proses karya seni rupa dua dimensi.
2. Mengkomunikasikan karya seni rupa dua dimensi yang telah dibuat nya melalui presentasi karya, sehingga peserta didik dapat berargumentasi terhadap pertanyaan yang bersandar pada teknik apresiasi yang baik dan benar.

2. Deskripsi

Pada Sub-unit 4.4 ini peserta didik akan melatih kemampuan berkomunikasi dengan kegiatan presentasi karya, yakni mempresentasikan karya mereka

yang sudah dikerjakan sesuai unit pembelajaran 4 (Empat) yakni Membuat Karya Ekspresi Personal.

Pada pembelajaran sebelumnya para peserta didik telah belajar mengeksplor potensi dirinya secara optimal, hingga menghasilkan 3 (tiga) sketsa alternatif yang akan dipilih satu buah yang terbaik untuk diwujudkan dalam sebuah karya ekspresi personal peserta didik sebagai bentuk aktualisasi dan eksistensi diri sebagai peserta didik.

Dengan menggunakan model pembelajaran Proyek, Pembelajaran Sub Unit 4.4 ini memiliki target utama adalah peserta didik mampu melaksanakan proses presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses yang dibuktikan dengan menilai keaktipan dan penampilan setiap peserta didik ketika mempresentasikan karya dua dimensi.

Subunit 4.4 ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka. Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1

Melakukan Persiapan presentasi karya sesuai dengan tahapan teknik presentasi proses karya seni rupa dua dimensi.

Pertemuan 2

1. Mengenal teknik presentasi
2. Melakukan presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal secara bergiliran

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

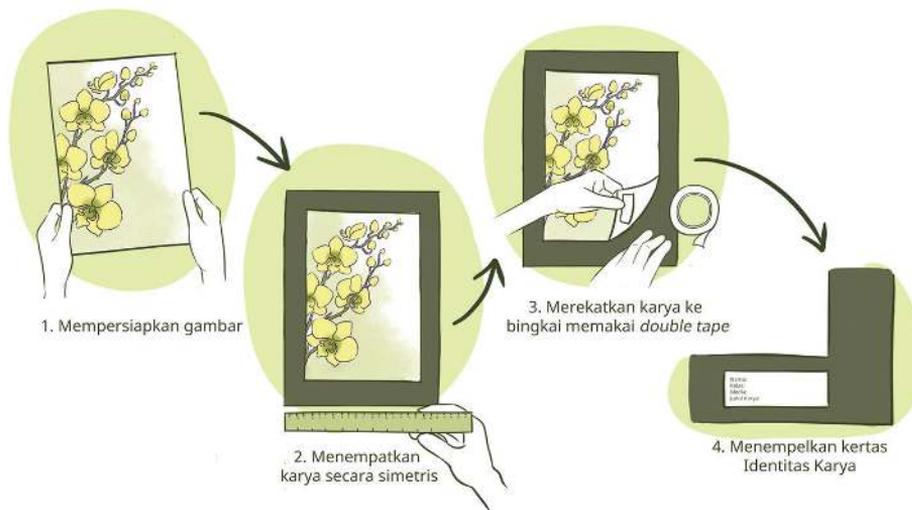
a. Pokok-pokok Materi

1) Presentasi Karya

Presentasi merupakan salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara lisan dan terbuka yang bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat

atau informasi kepada orang lain. Kegiatan presentasi ini biasanya diikuti oleh banyak orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sebuah kasus atau proyek.

2) Persiapan Presentasi Karya

1. Membuat inventarisir daftar karya peserta didik
    - Lukisan / karya yang akan dipajang harus sudah melalui tahap finishing karya, yaitu sudah dibingkai dengan teknik bingkai sebagai berikut:

Gambar 4.17 Gambar Ilustrasi teknik membingkai karya

2. Memilah dan mengelompokan karya sejenis, bisa dilihat hari sisi thema, teknik, atau media
3. Mempersiapkan ruang pajang beserta alat dan bahan yang dibutuhkan
4. Mendisplay karya
5. Menyusun acara presentasi karya
6. Menyusun daftar undangan dan menyampaikan undangan kepada yang bersangkutan, contoh, guru-guru terkait, wali kelas, perwakilan peserta didik, perwakilan orangtua peserta didik, dsb.
7. Mempersiapkan Ruang presentasi
    - Ruangan dibagi menjadi 2 area, jika dilakukan di dalam kelas, berupa pengaturan meja kursi dan penggunaan dinding kelas sebagai area display karya

- Apabila dilakukan di aula, bisa lebih leluasa dengan memajang karya karya tersebut pada panel-panel atau standar lukisan, sehingga lebih nyaman untuk dinikmati.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik. Persiapan yang harus dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran unit 4.4. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) sebagai kelanjutan dari sub unit 4.3 pada tahapan 5 (lima) : Penyusunan Laporan dan Presentasi Karya dan 6 (enam) : Evaluasi dan umpan balik Hasil proyek.

Tahapan	Langkah	Penjelasan	Kegiatan	Pengerjaan
1	Penentuan Proyek	Menentukan tema/ topik proyek	Memilih jenis karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal, antara lukisan atau drawing	Mandiri
2	Perancangan Langkah langkah Penyelesaian Proyek	Perumusan Tujuan dan Hasil yang diharapkan	• Membuat Sketsa alternatif yang merupakan pengembangan dari hasil eksplorasi ide/ gagasan • Mempersiapkan alat dan Bahan • Merencanakan Teknis dan media	Mandiri

Tahapan	Langkah	Penjelasan	Kegiatan	Pengerjaan
3	Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek	Membuat Jadwal tahap demi tahap	• Menyusun langkah kegiatan: • Membuat gagasan awal • Mengembangkan gagasan berupa 3 sketsa alternatif • Menentukan Sketsa Terpilih • Membuat Karya • Finishing Karya • Memajang Karya • Presentasi Karya	Mandiri
4	Penyelesaian Proyek difasilitasi dan di monitoring oleh guru	Guru bertanggungjawab membimbing dan memonitor aktivitas peserta didik dan dibuktikan dengan rubrik monitoring aktivitas peserta didik	Peserta Didik Berkarya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal	Mandiri
5	Penyusunan Laporan dan Presentasi Karya	Hasil Karya Dua dimensi ekspresi Personal dipresentasikan kepada peserta didik yang lain, guru, atau masarakat	• Peserta didik memajang karyanya pada tempat yang telah disediakan. • Peserta didik membuat laporan hasil pekerjaannya berupa fortofolio proses.	Mandiri/ Kelompok
6	Evaluasi dan Hasil proyek	Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil tugas	Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengemukakan pengalamannya selama menyelesaikan tugas, termasuk menyampaikan kendala dan solusinya sehingga didapatkan rumusan umpan balik terhadap proses dan karya untuk menjadi perbaikan dalam membuat karya berikutnya	Mandiri dan Kelompok

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, antara lain;

- Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
- Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran,

b) Guru memberikan penjelasan mengenai Presentasi Karya.

c) Kegiatan presentasi karya pada pembelajaran sub unit 4.4 ini dibatasi hanya mempresentasikan karya lukis dan drawing yang sudah dibuat sebagai karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal sebagai penugasan di sub unit 4.3

d) Untuk pertemuan ke 1 ini disampaikan bagaimana persiapan mengadakan kegiatan presentasi ini yang akan diikuti oleh seluruh peserta didik di kelasnya masing-masing.

e) Bersama sama peserta didik melakukan tahap ke 5 dan 6 dari alur model Pembelajaran berbasis proyek yaitu Penyusunan Laporan dan presentasi karya , serta Evaluasi dan umpan balik Hasil Proyek, dalam bentuk diskusi kecil dengan materi bertukar pengalaman dan refleksi dalam mengerjakan proyek karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.

f) Peserta didik dikelompokan dalam 6 kelompok kecil dengan anggota enam orang dengan standar kelas 36 orang.

g) Dalam diskusi tersebut diarahkan untuk mempersiapkan kegiatan presentasi .

h) Masing-masing kelompok bertanggung jawab seksi seksi yang ditugaskan, misalkan:

   i. Untuk seksi seleksi karya mempertanggungjawabkan materi :
      - membuat inventarisir daftar karya peserta didik dengan ketentuan Lukisan / karya yang akan dipajang harus sudah melalui tahap finishing karya, yaitu sudah dibingkai.
      - memilah dan mengelompokan karya sejenis, bisa dilihat hari sisi thema, teknik, atau media

   ii. Untuk seksi Ruangan mempersiapkan Ruang presentasi dan mendisplay karya

   iii. Untuk seksi acara bertanggungjawab atas tamu undangan yang akan hadir dalam kegiatan presentasi., dst.

i) Perlu diingatkan oleh guru, bahwa sekalipun mereka bekerja dalam tim, mereka juga akan melakukan presentasi atas karya masing-masing, karena itu wajib menguasai materi masing-masing dan teknik presentasinya.

j) Selesai kegiatan diskusi kecil, peserta didik segera melaksanakan tugasnya masing-masing dengan dipandu oleh guru.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses evaluasi Karya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan dan menyimpulkan hasil diskusi.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut dan merumuskan umpan balik.
4. Mengingatkan materi berikutnya yaitu teknik presentasi karya.

a) **Refleksi peserta didik:**

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh,apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) **Refleksi Guru :**

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes.
2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 1

Bentuk Penilaian: Penilaian Sikap

Instrumen Penilaian:

RUBRIK PENILAIAN AKTIFITAS PESERTA DIDIK

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai pengamatan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

Nama :		Kelas:		
Materi Pembelajaran: Persiapan Presentasi Karya		Tanggal Penilaian:		
No	Komponen	Score		
		3	2	1
1	Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) 3. Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari 2. Kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang dipelajari 1. Tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas diluar kegiatan			
2	Kemampuan mengemukakan pendapat 3. Mampu memberikan pendapat dengan baik dan benar. 2. Hanya melihat teman lain dalam mengemukakan pendapat 1. Tidak mengemukakan pendapat atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
3	Mendengarkan penjelasan/informasi guru 3. Mendengarkan dengan tenang penjelasan /informasi guru 2. Mendengarkan namun kurang tenang penjelasan/informasi guru 1. Tidak mendengarkan penjelasan/informasi guru atau melakukan aktivitas diluar kegiatan yang diamati.			
4	Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran 3. Percaya diri tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Percaya diri cukup dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 1. Tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.			
5	Keaktifan siswa dalam diskusi 3. Aktif berdiskusi dalam kelompok 2. Kurang aktif dalam diskusi kelompok 1. Tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas diluar yang diamati.			
6	Bekerjasama dalam kelompok 3. Mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok. 2. Mampu bekerja sama cukup baik dalam kegiatan kelompok 1. Tidak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok			
	TOTAL SKOR			

Catatan :
Ketika menemukan score siswa dibawah rata-rata kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual terhadap siswa tersebut dan melakukan treatment secara personal untuk mengungkap penyebab dansolusinya.

Tanggal,
Guru,

(..........................)

Kriteria Penilaian:
Masing-masing komponen dinilai dengan score 1-3
Score 3 untuk penilaian komponen tertinggi
Score 2 untuk penilaian komponen sedang
Score 1 untuk penilaian komponen rendah

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
FORMAT JADWAL KERJA KELOMPOK PERSIAPAN PRESENTASI KARYA

Kelompok	:..........................	
Kelas	:.........................	
Nama anggota kelompok	Nama siswa	Tugas kerja sebagai
Topik masalah	:	

No	Kegiatan	Penanggung jawab	Waktu Pelaksanaan	Catatan Ketua

Pertemuan 2

a. Pokok-Pokok Materi

1. Mengenal teknik presentasi
2. Melakukan presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal secara bergiliran

1) Mengenal teknik presentasi

Pada awal pembelajaran di sub unit 4.4 ini telah diterangkan bahwa presentasi adalah salah satu bentuk komunikasi yang dilakukan secara lisan dan terbuka yang bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat atau informasi kepada orang lain. Kegiatan presentasi ini biasanya diikuti oleh banyak orang yang memiliki ketertarikan yang sama terhadap sebuah kasus atau proyek.

Pada pertemuan kedua ini, akan dipelajari teknik presentasi yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk mempresentasikan karya seni rupa dua dimensi ekspresif personal yang telah dibuat. Presentasi ini merupakan presentasi proses pembuatan yang akan menjadi ruang apresiasi bagi peserta didik lainnya, dan akan memberikan umpan balik bagi peserta didik yang mempresentasikan karyanya.

Biasanya kegiatan presentasi ini sudah ditentukan jadwal dan jumlah audiensnya, demikian pula pada presentasi karya seni rupa dua dimensi ekspresi personal ini, jadwal dan jumlah audiens sudah diatur oleh kelompok kecil pada unit pembelajaran sebelumnya.

Pada saat melakukan presentasi, setiap presenter disarankan menerapkan prinsip 5W1H berikut ini:

Prinsip	Langkah Kegiatan
WHAT	Apa yang akan kita sampaikan? Dalam Presentasi ini para peserta didik akan menyampaikan materi tentang konsep dan gagasan/ide berkarya seni rupa dua dimensi ekspresif personal yang sudah dilengkapi dengan panduan presentasi yaitu berupa fortofolio proses pembuatan karya seni terpilih.
WHO	Siapa yang diajak berbicara? Yang akan hadir dalam kegiatan presentasi karya ini adalah teman-teman peserta didik satu kelas, para guru, guru BP/BK dan perwakilan orangtua peserta didik.

Prinsip	Langkah Kegiatan
WHERE	Dimana presentasi itu dilakukan? Untuk konten pembelajaran ini dilakukan di dalam kelas yang sudah ditata sesuai dengan langkah terakhir dalam model pembelajaran berbasis project yaitu, Evaluasi pengalaman dan refleksi.
WHY	Mengapa dilakukan presentasi ini Bertujuan untuk menyampaikan ide/gagasan, pendapat atau informasi kepada orang lain dengan materi presentasi proses berkarya seni rupa dua dimensi ekspresi personal.
HOW	Bagaimana Cara melakukan Presentasi: Mengikuti teknik presentasi yaitu, menyampaikan bahan presentasi sesuai dengan struktur penyampaian yakni: • Pembuka • Isi • penutup

2) Syarat Menyampaikan Presentasi

a) Menguasai Materi dengan Bahasa yang baik
b) Memiliki keberanian dan sanggup menampilkan gagasan secara lancar dan teratur
c) Tersedia alat peraga/ alat bantu yang sudah dikuasai dengan baik
d) Memperlihatkan sikap yang luwes dan tidakkaku, yang ditunjukan dengan:
   i. Bahasa tubuh yang baik
   ii. Melakukan kontak mata dengan seluruh audiens dan seisi ruang presentasi
   iii. Memiliki ketenangan sikap
   iv. Memiliki rasa humor
   v. Ramah
   vi. Berpakaian sopan dan rapi

3) Struktur Presentasi

Struktur presentasi yang umum digunakan terdiri dari 3 (tiga) bagian, yaitu bagian pembuka, isi dan penutup. Bagian pembuka merupakan kesempatan untuk menarik perhatian audience tentang garis-garis besar presentasi yang

akan dipaparkan. Bagian isi digunakan untuk menguraikan bahan pembicaraan kedalam beberapa poin utama dan mengembangkannya menjadi sub-sub poin dengan memperhitungkan waktu yang tersedia.

Untuk menutup presentasi lakukan dengan baik sehingga menimbulkan kesan terakhir yang mendalam yang akan diingat terus oleh audience. Menutup presentasi dapat digunakan untuk mengambil kesimpulan atau ditambah dengan Tanya jawab yang memancing interaksi.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik. Persiapan yang harus dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran: Kegiatan pembelajaran unit 4.4. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

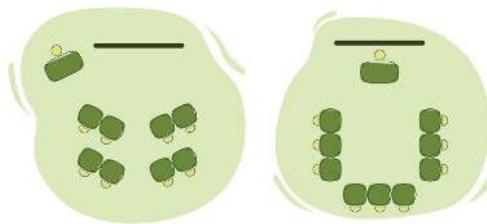
Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

1. Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.

2. Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran,
b) Guru memberikan penjelasan mengenai teknik presentasi.
c) Langkah-langkah pembelajaran dalam kegiatan inti ini mengacu kepada elemen merefleksikan yang mengarahkan peserta didik untuk mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
d) Guru dan Peserta didik telah mengatur ruang presentasi yang telah direncanakan pada pertemuan sebelumnya.
e) Ruangan diatur seperti tampilan berikut ini, untuk memudahkan arus lalu lintas presenter dan audiense ketika berkegiatan.

Contoh Alur Ruang Presentasi

Gambar 4.18. Ruang Presentasi

f) Dengan diatur oleh seksi acara, kegiatan presentasi karya ini dilakukan dengan tertib dan lancar.
g) Dalam jam tatap muka, tidak semua peserta didik dapat mempresentasikan karyanya, hal itu karena keterbatasan waktu. Untuk itu dilakukan pengaturan sebagai berikut:

No	Kegiatan	Durasi
1	Persiapan	5’
2	Penjelasan Teknis	15’
3	Presentasi Karya oleh 10 penyaji masing-masing mendapat waktu 5’ x 10 peserta didik	50’
4	Tanya jawab dan Tanggapan	10’
5	Evaluasi	10’
	Total	90’

Untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik lainnya, dapat digunakan waktu diluar jam pembelajaran atau masuk kedalam kegiatan ekstra kurikuler

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Presentasi Proses berkarya seni Ekspresi Personal yang sudah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut.

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru :

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya

- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes.
2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Bahan Bacaan peserta didik

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : “presentasi”

f. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 2 (Dua)

Bentuk dan Kriteria Penilaian

Bentuk Penilaian	: Penilaian Diri dan Penilaian Proyek
Aspek	: Sikap dan Keterampilan
Prosedur Tes	: Tes Akhir (post test)
Jenis tes	: Test non obyektif.
Bentuk Tes	: Unjuk Kerja
Materi	: Presentasi Proses Pembuatan Karya dan Karya Seni Rupa Dua Dimensi Ekspresi Personal
Soal	: Lakukan presentasi Karya Seni Rupa Dua Dimensi ekspresif personal yang telah kalian kerjakan.Sampaikan tahap demi tahap, termasuk kendala dan solusinya.

RUBRIK PENILAIAN PRESENTASI
(diisi oleh guru)

NAMA					
KELAS					
JUDUL KARYA					
KRITERIA PENILAIAN					
NO	KOMPONEN	SCORE			
	ASPEK SIKAP, Penilaian Diri	91-100	81-90	71-80	< 70
1	Bahasa tubuh yang baik				
2	melakukan kontak mata dengan audiens				
3	Memiliki ketenangan sik ap				
4	Memiliki rasa humor dan ramah				
5	Berpakaian sopan dan rapi				
	ASPEK KETERAMPILAN, Penilaian Proyek				
1	Keterampilan Menyampaikan Gagasan				
2	Menguasai materi dan bahasa dengan baik				
3	Mempunyai keberanian dan sanggup menampilkan gagasan secara lancar dan teratur				
4	Ada media bantu/peraga,				
5	Menerapkan Struktur Presentasi				
	TOTAL SCORE				

Total Score diperoleh dari penjumlahan seluruh nilai yang diperoleh per komponen

RENTANG NILAI

RENTANG NILAI	NILAI	DESKRIPSI
91 - 100	A	ISTIMEWA
81 - 90	B	BAIK
71 - 80	C	CUKUP
<l 70	D	KURANG

Catatan :
Ketika menemukan score siswa dibawah rata-rata kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual terhadap siswa tersebut dan melakukan treatment secara personal untuk mengungkap penyebab dan solusinya.

Tanggal,

Guru,

(..........................)

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA Kelas XI
Penulis: Bambang Subarnas dan Lenny Djanurlia
ISBN: 978-602-244-624-8

Unit 5
Ilustrasi Deskriptif

Jenjang Sekolah : SMA (Fase F)
Kelas : XI
Alokasi Waktu : 8 pertemuan.

Pengantar Unit 5

Pembelajaran Unit 5 terdiri dari 4 (Empat) sub unit dengan alokasi waktu keseluruhan 8 pertemuan. Alur pembelajaran unit 5 ini sebagai berikut:

Capaian Pembelajaran	Target Materi (Konten)	Unit dan sub unit Pembelajaran	Alokasi Waktu
Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain	Unit 5 Menggambar Ilustrasi Deskriptif.	
		5.1. Komunikasi Gambar Seni rupa sebagai praktik komunikasi.	1
		5.2. Memilih materi pelajaran lain sebagai obyek gambar. Pemanfaatan seni rupa didalam ilmu lain (Telematika, Teknologi, Bahasa Indonesia, IPS dll)	2
		5.3. Membuat ilustrasi deskriptif Membuat karya yang menunjang keilmuan lain.	3
		5.4. Publikasi Karya 5.4.1. melalui medsos, media online, atau media offline 5.4.2. Pameran di sekolah	2
		TOTAL	8

pembelajaran Unit 5 ini terdiri dari 4 sub unit kegiatan Pembelajaran dengen target konten yakni: Menciptakan karya yang berkolaborasi , terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain, sesuai dengan Capaian Pembelajaran CP. 4. Yakni Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.

Unit 5. Menggambar Ilustrasi Deskriptif ini merupakan pembelajaran tentang keterhubungan antara seni rupa dengan disiplin ilmu lain. Dapat dicontohkan bahwa hubungan spesifik antara seni rupa dengan ilmu lain terlihat dari manfaat seni rupa untuk membantu memperjelas naskah yang digunakan dalam materi mata pelajaran lain sehingga lebih mudah dicerna oleh peserta didik, karena itulah Unit 5 ini memiliki target akhir untuk menciptakan karya yang berkolaborasi, terinspirasi dari, atau menunjang disiplin keilmuan lain.

Skenario pembelajaran pada unit 5 ini ditempuh dalam waktu 8 pertemuan yang masing-masing dilakukan dalam 2 jam pelajaran.

Untuk melaksanakan proses pembelajaran pada Unit 5 ini, guru dipersilahkan untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan aktifitas peserta didik di kelas.

A. Subunit 5.1 Komunikasi Gambar

Alokasi Waktu:2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Merefleksikan • Berpikir dan Bekerja Artistik
Subelemen	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bernalar Kritis
Subelemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan Peserta didik dapat mengingat apa yang telah dipelajari, dapat menggunakan kosakata seni serta menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni. Refleksi pemikiran dan proses berpikir. Peserta didik dapat melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pembelajaran sub unit 5.1 ini peserta didik diharapkan dapat:

1. mendeskripsikan bagan proses komunikasi gambar dengan benar.
2. Mengidentifikasi pesan dalam karya ilustrasi
3. Menjelaskan fungsi seni rupa sebagai sarana praktik komunikasi

2. Deskripsi Pembelajaran

Pembelajaran pada Subunit 5.1 ini peserta didik akan mempelajari tentang komunikasi gambar yang merupakan dasar untuk pembuatan karya ilustrasi dengan proses yang terjadi antara penggambar dan apresiator yang digambarkan dengan bagan proses komunikasi gambar. Pada unit ini juga peserta didik akan mempelajari fungsi penting dari "**Pesan**" yang terkandung dalam setiap karya, dan mengenali fungsi seni rupa sebagai sarana praktik komunikasi.

Untuk mendukung tujuan pembelajaran tersebut disarankan menggunakan model pembelajaran **inkuiri** yang merupakan suatu cara menyampaikan pelajaran dimana peserta didik mengasimilasi suatu konsep atau prinsip untuk mengembangkan cara berfikir ilmiah. Bentuk penilaian yang disarankan adalah menggunakan bentuk penilaian kognitif.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Pokok-pokok Materi

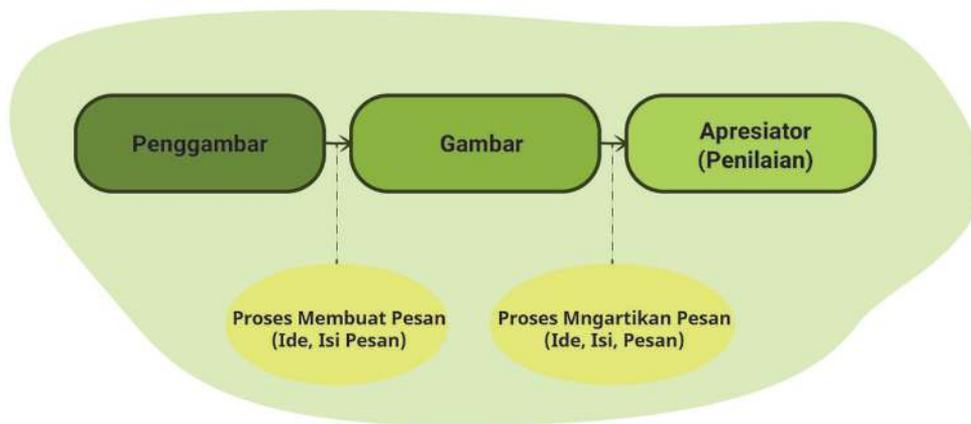
1) Bagan Proses Komunikasi

Komunikasi gambar adalah proses penyampaian informasi atau pesan menggunakan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indra penglihatan. Secara umum kita mengetahui bahwa pengertian komunikasi adalah bentuk interaksi Antara seseorang dengan orang lain yang bisa dilakukan untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan, atau untuk saling mengerti keinginan satu dengan lainnya.

Dalam dunia seni rupa, komunikasi itu dilakukan melalui Bahasa visual, yaitu bentuk komunikasi yang bersifat langsung dilihat dan difahami. Menggunakan perantara yang biasanya disebut media komunikasi visual yang merupakan rumah besar dari berbagai kegiatan komunikasi yang menggunakan unsur rupa pada berbagai media.

Tujuan Komunikasi Gambar dimaksudkan untuk mempercepat penyampaian pesan tanpa harus menggunakan kalimat yang panjang dan banyak, sehingga dengan komunikasi gambar, pesan yang disampaikan lebih efektif untuk diapresiasi oleh komunikan.

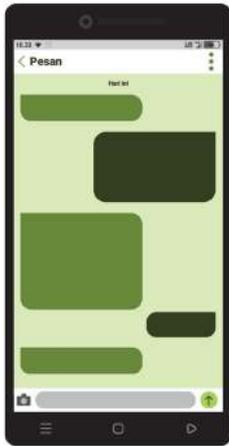
Komunikasi Visual merupakan kombinasi dari seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna. Sebagai cabang seni yang memiliki keunggulan sebagai karya visual, maka seni rupa sangat layak untuk digunakan sebagai sarana praktik komunikasi.

Secara sederhana bagan proses praktik komunikasi akan terjadi seperti ini:

Gambar 5.1 Bagan proses komunikasi

1. Seorang penggambar akan membuat gambar sesuai keinginan ataupun merupakan pesanan dari seseorang, maka ia akan berproses untuk menemukan ide dan merancang isi pesan.
2. Dia akan mengkaji pesan yang akan di visualkan itu kedalam bentuk yang benar-benar bisa mewakili bunyi pesan, sehingga Gambar yang dia hasilkan akan mudah difahami oleh apresiator.
3. Setelah gambar tersebut selesai, maka gambar tersebut akan masuk kedalam proses mengartikan pesan sesuai ide da nisi pesannya.
4. Tahap terakhir akan terjadi penilaian terhadap gambar tersebut yang akan diapresiasi oleh khalayak sehingga muncul kesimpulan apakah gambar tersebut berhasil atau gagal menyampaikan pesan.

2) Mengidentifikasi Pesan Dalam Gambar illustrasi

Bagian paling penting dari omunikasi gambar adalah **pesan** yang terkandung di dalamnya, karena tanpa adanya pesan, sebuah gambar tidak akan berhasil menjadi perantara komunikasi.

Contoh paling sederhana yang kerap ditemui dalam kehidupan sehari hari adalah rambu-rambu lalu lintas, karena tanpa membaca keterangannya, komunikan dapat langsung mengerti pesan yang terkandung di dalam gambar tersebut, misalnya:

Gambar 5.2 “Gelembung bicara” pada ikon Smartphone

Gambar 5.3 Kartu berwarna merah dan kuning.
Sumber: kenaston.org

3) Fungsi Komunikasi Gambar

Dengan melihat contoh gambar diatas, maka disimpulkan bahwa komunikasi gambar memiliki 5 (lima) fungsi yakni :

No	Fungsi	Tujuan
1	Identifikasi	Mengarahkan pada pengenalan identitas
2	Informasi	Memberikan pengetahuan baru
3	Promosi/iklan	Memberikan informasi, membujuk sampai mempengaruhi proses pembelian/penggunaan terhadap suatu produk atau jasa
4	Persuasi	Untuk meyakinkan komunikan, yang menekankan keterbukaan, kepercayaan
5	Propaganda	Berusaha mempengaruhi pandangan dan reaksi. Termasuk untuk pencitraan atau membangun image

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi siwa selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
   Apabila sarana yang dibutuhkan, misalnya tidak ada proyektor atau ada kendala pada instalasi listrik, boleh diganti dengan cara bercerita, atau membuat alat peraga sederhana, contoh mempersiapkan flow chart atau materi ditulis di papan tulis.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran Subunit ini menggunakan model pembelajaran inkuiri

Jika dirasa model pembelajaran ini kurang sesuai dengan materi ini bapa/ibu guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih tepat. Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

a) Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
   Contoh pertanyaan:
   - Penemuan ide apakah yang sering muncul di pikiranmu berkaitan dengan proses komunikasi melalui seni rupa dalam kehidupan sehari hari?

- Apa yang dimaksud dengan ide ? bandingkan dengan pengertian dari pesan.
- Adakah yang bisa memberikan contoh, sebuah gambar yang menampilkan sebuah pesan yang gamblang?

b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses praktik komunikasi yang pernah dialaminya.

c) Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

d) Sebelum memulai pelajaran , guru harus memahami sejauh mana peserta didik memiliki persepsi terhadap materi tersebut. Kemudian guru dan peserta didik bersama-sama membandingkan persepsi dengan berbagai pendapat atau teori yang sudah ada.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai menggunakan metode pembelajaran Ceramah, Tanya jawab dan diskusi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

NO	LANGKAH	KEGIATAN
1	Persiapan	Menciptakan kondisi belajar peserta didik
2	Pelaksanaan	Penyajian: Guru menyampaikan bahan/ materi pelajaran Komunikasi Gambar menggunakan metode ceramah Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dikorelasikan dengan mengukur Pemahaman peserta didik tentang seni rupa sebagai praktik komunikasi (fenomena bahasa), yang akan mendasari peserta didik untuk mengetahui titik temu antara seni rupa dengan ilmu lain dengan lebih mudah. Guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan yaitu materi pengenalan Komunikasi Gambar. Guru memberikan beberapa contoh gambar yang menunjukkan pesan yang terkandung di dalamnya. Setelah selesai pemberian materi, para peserta didik diberikan waktu dan kesempatan untuk melakukan diskusi kecil untuk bertukar informasi tentang materi yang baru mereka terima

		Guru Mempersiapkan sarana/prasarana untuk melakukan diskusi (tempat, peserta dan waktu). Guru Memberikan informasi/penjelasan tentang tugas dalam diskusi yaitu membuat identifikasi dari pesan yang munculpada gambar-gambar yang ditemukan di sekitarnya, misalnya, pada buku pelajaran lain, pada tas, sepatu, kotak pinsil, dansebagainya. Peserta didik melakukan diskusi : Guru merangsang seluruh peserta berpartisipasi dalam diskusi, Guru Memberikan kesempatan kepada semua anggota untuk aktif, Guru Mencatat tanggapan/saran dan ide-ide yang penting. Guru menutup sesi diskusi dan melanjutkan dengan mengasosiasikan /komparasi, artinya memberi kesempatan pada peserta didik untuk menghubungkan dan membandingkan materi komunikasi gambar yang telah diterimanya, melalui tanya jawab. Generalisasi/kesimpulan, Guru memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat kesimpulan melalui hasil pembelajaran komunikasi gambar dalam bentuk tulisan berisi daftar/ inventarisir gambar yang memuat pesan dengan dituliskan atau digambar sederhana. Dilakukan penegasan untuk menanamkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami, bahwa hal terpenting dalam suatu komunikasi gambar adalah pesan yang terkandung di dalamnya. Guru bersama peserta didik merumuskan hasil diskusi komunikasi gambar. Dengan cara membuat rangkuman dalam bentuk rumusan yang tepat sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan
	Evaluasi/tindak lanjut	Guru melakukan penilaian terhadap pemahanan peserta didik mengenai materi komunikasi gambar melalui tes tertulis.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Komunikasi Gambar dan hasil diskusi yang sudah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir.

a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
b) Menyimpulkan materi pembelajaran
c) Tindak lanjut, menginventarisir umpan balik dengan menyampaikan pertanyaan penting:
   - Bagaimana proses Komunikasi Gambar dapat kamu tindak lanjuti dalam mengerjakan tugas selanjutnya?

- Bagaimana cara kalian untuk mewujudkan sebuah gambar yang berisi pesan, sebagai hasil dari belajar komunikasi gambar?

5) Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan sarana dan fasilitas tidak tersedia di sekolah, guru dapat mempersiapkan kegiatan alternatif dengan sarana dan fasilitas yang ada dengan tetap mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa kegiatan alternatif yang dapat dilakukan, diantaranya:

- Membuat bagan alur proses komunikasi seni rupa,
- Memfoto copy format, atau peserta didik menuliskan isi format pada buku tulisnya.

4. Pengayaan

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video pembelajaran dan bahan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran Menemukan Gagasan Berkarya.

Dengan kata kunci : *komunikasi gambar, pesan, praktik komunikasi*

5. Refleksi

a. Refleksi Guru (Dapat Menggunakan Format Refleksi)

b. Refleksi peserta didik:
   - Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
   - Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

6. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 1

Bentuk dan Kriteria Penilaian

a. Bentuk Penilaian : Penilaian Kognitif

Prosedur Tes : Tes Akhir (post test)
Jenis tes : Test non obyektif.
Bentuk Tes : Tertulis

Sebelum menjawab pertanyaan berikut, silahkan disimak, bahan bacaan untuk peserta didik berikut ini: (*lampirkan materi Komunikasi Gambar)*

SOAL:

1. Jelaskan tujuan dari komunikasi gambar
2. Jelaskan pengertian komunikasi secara umum
3. Terangkan 3 (tiga) dari 5 (lima) fungsi komunikasi gambar
4. Setelah melakukan pemahaman praktik komunikasi gambar, terangkan bagan proses komunikasi hingga terjadi keberhasilan penyampaian pesan.

b. Kriteria Penilaian

Setiap soal memiliki skor 25. Jika seluruh jawaban benar, peserta didik akan memperoleh skor 25 X 4 = 100

Kunci Jawaban untuk guru:

1. untuk mempercepat penyampaian pesan tanpa harus menggunakan kalimat yang panjang dan banyak, sehingga dengan komunikasi gambar, pesan yang disampaikan lebih efektif untuk diapresiasi oleh komunikan.
2. Tiga jawaban benar dari 5 jawaban dibawah ini:
    - Untuk Menyampaikan ide atau gagasan
    - Menyampaikan kritik atau masukan
    - Memberikan pesan ajakan
    - Menarik orang untuk mengikuti pesan tertentu
    - Mengirimkan informasi baru
3. Bentuk interaksi antara seseorang dengan orang lain yang bisa dilakukan untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan, atau untuk saling mengerti keinginan satu dengan lainnya.

4. Penjelasan Bagan alur Proses Komunikasi Seni Rupa
    a. Seorang penggambar akan membuat gambar sesuai keinginan ataupun merupakan pesanan dari seseorang, maka ia akan berproses untuk menemukan ide dan merancang isi pesan.
    b. Dia akan mengkaji pesan yang akan di visualkan itu kedalam bentuk yang benar-benar bisa mewakili bunyi pesan, sehingga Gambar yang dia hasilkan akan mudah difahami oleh apresiator.
    c. Setelah gambar tersebut selesai, maka gambar tersebut akan masuk kedalam proses mengartikan pesan sesuai ide dan isi pesannya.
    d. Tahap terakhir akan terjadi penilaian terhadap gambar tersebut yang akan diapresiasi oleh khalayak sehingga muncul kesimpulan apakah gambar tersebut berhasil atau gagal menyampaikan pesan.

B. Subunit 5.2 Memilih Materi Mata Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar.

Alokasi Waktu: 2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Merefleksikan • Berpikir dan Bekerja Artistik
Subelemen	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Bernalar Kritis
Sub Elemen	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan Peserta didik dapat mengingat apa yang telah dipelajari, dapat menggunakan kosakata seni serta menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman dalam seni. Refleksi pemikiran dan proses berpikir. Peserta didik dapat melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai pembelajaran sub unit 5.2 ini peserta didik diharapkan dapat:

1. Menemukan manfaat atas kehadiran seni rupa dalam menunjang mata pelajaran lain yang sedang atau pernah dipelajari.
2. Menentukan topik/ materi mata pelajaran lain untuk dibuat karya penunjangnya.

2. Deskripsi Pembelajaran

Sesuai dengan Capaian Pengajaran 4 yang berbunyi: Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya,maka pada subunit 5.2 ini akan dipelajari mengenai Pemanfaatan Seni Rupa dalam ilmu lain (Telematika, Teknologi, Bahasa Indonesia, IPS dll).

Pembelajaran subunit 5.2 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan untuk membuat karya penunjang untuk mata pelajaran lain yang pernah atau

tengah dielajarinya yang akan dijadikan sebagai inspirasi berkarya (misalnya karya satra pelajaran bahasa indonesia, penggalan sejarah pelajaran IPS dll).

Materi dari mata pelajaran lain tersebut yang akan dijadikan objyek gambar tentunya memiliki daya tarik yang kuat terhadap peserta didik sehingga mereka memilihnya. Ketertarikan tersebut dapat bersumber dari Rasa Senang terhadap materi mata pelajarannya atau senang terhadap guru mata pelajarannya, atau sesuai dengan hobby dan minatnya.

Pembelajaran Subunit 5.2. ini membantu peserta didik untuk menentukan pilihan topik dan mempelajarinya, sehingga peserta didik mampu membuat ilustrasi deskriptif yang berfungsi untuk menjelaskan naskah dari sebuah objek gambar yang diambil dari materi pelajaran lain.

Untuk mendukung tujuan pembelajaran tersebut disarankan menggunakan model pembelajaran inkuiri yang merupakan suatu cara menyampaikan pelajaran dimana peserta didik mengasimilasi suatu konsep atau prinsip untuk mengembangkan cara berfikir ilmiah. Pembelajaran ditempuh dalam 2 kali pertemuan masing-masing 2 jam pelajaran.

Materi pertemuan diatur sebagai berikut:
Pertemuan 1 mempelajari Memilih Materi Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar
Pertemuan 2 Merencanakan Topik Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain sesuai pilihan materi mata pelajaran masing masing kelompok mata pelajaran.
Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses dan observasi .

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

a. Pokok-pokok Materi

1) Memilih Materi Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar

Target pencapaian pada Unit 5 ini peserta didik dapat menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain, baik keilmuan yang dipelajari di jenjang kelas yang sama, ataupun keilmuan yang dipelajari diluar sekolah.

Untuk mencapai target tersebut perlu mempelajari lebih dalam materi pelajaran lain yang akan dipilih sebagai objek gambar, antara lain dengan cara :

1. Menyusun daftar Mata Pelajaran yang dipelajari di kelas XI Semester 2, dengan mengambil sumber yang valid yaitu dari struktur kurikulum SMA/MA yang digunakan sekarang:

NO	MATA PELAJARAN
	KELOMPOK A (UMUM)
1	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti
2	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
3	Bahasa Indonesia
4	Matematika
5	Sejarah Indonesia
6	Bahasa Inggris
	KELOMPOK B (UMUM)
7	Seni Budaya
8	Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
9	Prakarya dan Kewirausahaan
	KELOMPOK C (PEMINATAN)
	Mata Pelajaran Peminatan Akademik
	PEMINATAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
10	Matematika
11	Biologi
12	Fisika
13	Kimia
	PEMINATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
14	Geografi
15	Sejarah
16	Sosiologi
17	Ekonomi
	PEMINATAN BAHASA DAN BUDAYA
18	Bahasa dan Sastra Indonesia
19	Bahasa dan Sastra Inggris
20	Bahasa dan sastra asing lain
21	Antropologi
	Mata Pelajaran Pilihan
22	Lintas minat dan/ atau pendalaman minat dan/atau Informatika

2. Membandingkan mata pelajaran dari segi keterhubungan

   Dilihat dari segi keterhubungan, pelajaran seni rupa sangat banyak kemungkinan untuk terhubung dengan mata pelajaran lainnya, karena dengan gambar, akan banyak naskah yang dapat dijelaskan dengan ringkas. Sebagai contoh:

   - Keterhubungan seni rupa dengan bahasa indonesia, dapat membuat ilustrasi dari cerita rakyat
   - Keterhubungan seni rupa dengan sejarah dapat membuat ilutrasi mengenai suasana perang kemerdekaan, dsb

3. Memilih Materi Mata Pelajaran yang akan dijadikan objek gambar

   Dengan melihat keterhubungan demikian, akan sangat mudah bagi peserta didik untuk memilih mata pelajaran yang akan dijadikan objek gambar.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi siwa selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.

   Apabila sarana yang dibutuhkan, misalnya tidak ada proyektor atau ada kendala pada instalasi listrik, boleh diganti dengan cara bercerita, atau membuat alat peraga sederhana, contoh mempersiapkan flow chart atau materi ditulis di papan tulis.

3. Memilih Model Pembelajaran

   Kegiatan pembelajaran unit 5.2 ini menggunakan model pembelajaran inkuiri. Jika dirasa model pembelajaran ini kurang sesuai dengan materi

ini bapa/ ibu guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih tepat. Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

a) Mengajukan pertanyaan–pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
Contoh pertanyaan:
   - Manfaat apakah keberadaan seni rupa jika dikaitkan dengan mata pelajaran lain.
   - Bisakah kalian menjelaskan keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lain?
   - Mata pelajaran apakah yang menurut kalian menarik untuk dibuat kolaborasi dengan mata pelajaran seni rupa, jelaskan alasanmu.

b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kolaborasi dengan mata pelajaran lain yang pernah dialaminya.

c) Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

d) Sebelum memulai pelajaran , guru harus memahami sejauh mana peserta didik memiliki persepsi terhadap materi tersebut. Kemudian guru dan peserta didik bersama-sama membandingkan persepsi dengan berbagai pendapat atau teori yang sudah ada.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai, menggunakan model pembelajaran inkuiri, dengan tahapan sebagai berikut:

TAHAP	LANGKAH PEMBELAJARAN INKUIRI	AKTIVITAS PEMBELAJARAN DI KELAS
1	Penyajian fenomena	guru menjelaskan tujuan pembelajaran dikorelasikan dengan mengukur Pemahaman peserta didik tentang pemanfaatan seni rupa dengan bidang keilmuan lain yang akan mendasari peserta didik untuk mengetahui titik temu antara seni rupa dengan ilmu lain dengan lebih mudah.
2	Melakukan observasi	Guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan yaitu materi Memilih Materi Mata Pelajaran lain sebagai obyek gambar.
3	Merumuskan masalah	Setelah selesai pemberian materi, para peserta didik diberikan waktu dan kesempatan untuk melakukan diskusi kecil untuk bertukar informasi tentang materi yang baru mereka terima Guru memberikan penugasan kepada seluruh peserta didik untuk mencoba merumuskan pilihan materi dari mata pelajaran lain
4	Mengajukan hipotesis	Masing masing peserta didik mengajukan pilihan materi mata pelajaran yang akan diambil untuk objek gambar
5	Mengumpulkan data	Setelah terkumpul ajuan hipotesis, guru membuat daftar materi mata pelajaran yang dipilih peserta didik, dan ditulis di papan tulis.

| 6 | Menganalisis data | Dari ajuan pengumpulan data tersebut, terlihat adanya pengelompokan mata pelajaran yang menjadi pilihan masing masing peserta didik
Dari data tersebut Para peserta didik dikelompokan menurut pilihan mata pelajaran yang akan diambil sebagai objek gambar,sesuai dengan mata pelajaran yang ada di SMA, misalkan:
Mata Pelajaran Kelompok A dan B
Pendidikan Agama dan Budi pekerti
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Bahasa Indonesia
Matematika
Sejarah Indonesia
Bahasa Inggris
Seni Budaya
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Prakarya dan Kewirausahaan

Kelompok C
Kelompok Matematika
Kelompok Biologi
Kelompok Fisika
Kelompok Kimia
Kelompok Geografi
Kelompok Sejarah
Kelompok Sosiaologi
Kelompok Ekonomi
Kelompok Bahasa dan Sastra Indonesia
Kelompok Bahasa dan Sastra Inggris
Kelompok Bahasa dan sastra asing lain
Antropologi
Lintas Minat dan atau pendalaman minat dan atau informatika

Melihat begitu banyaknya Mata Pelajaran yang dipilih peserta didik, akan ada banyak kelompok yang terbentuk.
Kemungkinan lainnya dibuat kelompok hanya satu mata pelajaran yang dipilih untuk objek gambar, sehingga bersama-sama guru yang bersangkutan, bisa berkolaborasi untuk pelaksanaaan pembelajaran Unit 5.2. ini.
Jumlah peserta didik dikelas jenjang SMA adalah sejumlah 36, maka bisa dibagi 6 kelompok dengan anggota 6 (enam) orang.
Dalam Kegiatan inti pada unit 5.2 ini menggunakan pembagian kelompok dengan berbagai pilihan mata pelajaran, untuk mendapatkan variasi karya yang akan dihasilkan pada akhir pembelajaran. |

		Setelah terbagi kelompok, maka dilakukan diskusi sesuai pilihan materi mata pelajaran tertentu, para peserta didik akan mulai mempelajari materi apa sajakah yang bisa di kolaborasikan dengan seni rupa.
7	Menyimpulkan	Dilakukan penegasan untuk menanamkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami, bahwa hal terpenting dalam memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar adalah unsur keterhubungan. Guru bersama peserta didik merumuskan hasil diskusi memilih materi pelajaran lain sebagai objek gambar, dengan cara membuat rangkuman dalam bentuk rumusan yang tepat sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.
8	Mengaplikasikan	Membuat Materi Mata Pelajaran lain sebagai pilihan untuk dijadikan objek gambar

3) Kegiatan penutup

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang hasil diskusi Memilih Materi Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar yang sudah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir

a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

b) Menyimpulkan materi pembelajaran

c) Tindak lanjut : menginventarisir umpan balik dengan menyampaikan pertanyaan penting:

- Bagaimana prosedur memilih materi dari mata pelajaran lain dapat kamu tindak lanjuti dalam mengerjakan tugas selanjutnya?
- Bagaimana cara kalian untuk mewujudkan sebuah rumusan untuk mengambil materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar?

5) Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan sarana dan fasilitas tidak tersedia di sekolah, guru dapat mempersiapkan kegiatan alternatif dengan sarana dan fasilitas yang ada dengan tetap mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Beberapa kegiatan alternatif yang dapat dilakukan, diantaranya:

- Membuat bagan alur proses memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar.
- Memfoto copy format, atau peserta didik menuliskan isi format pada buku tulisnya.

d. Pengayaan

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video pembelajaran dan bahan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar dengan kata kunci : "*keterhubungan materi", materi mata pelajaran di sma"*

e. Refleksi

a. Refleksi Guru (Mengisi Jurnal Refleksi)
b. Refleksi peserta didik:
    - Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
    - Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

f. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 1

Bentuk dan Kiteria Penilaian
Penilaian aktifitas peserta didik di kelas bertujuan untuk:

- Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- Mengukur kemampuan peserta didik dalam memproses informasi yang telah diperoleh dan menerapkannya dalam bentuk kemampuan menghubungkan seni rupa dengan ilmu lain.
- Merupakan Refleksi pemikiran dan proses berpikir untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.

- Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.

Prosedur Tes : Tes Akhir (post test)
Jenis tes : Test non obyektif.
Bentuk Tes : penilaian aktifitas peserta didik di kelas
Komponen penilaian:

1. Keaktifan peserta didik dalam mengamati tayangan video pembelajaran tentang Memilih Materi Mata pelajaran lain sebagai objek gambar
2. Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS)
3. Kemampuan mengemukakan pendapat
4. Mendengarkan penjelasan/informasi guru
5. Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
6. Keaktifan peserta dalam diskusi
7. Bekerjasama dalam kelompok
8. Penyajian laporan diskusi

Kriteria:

Masing-masing komponen dinilai dengan score 1-3

Score 3 untuk penilaian komponen tertinggi

Score 2 untuk penilaian komponen sedang

Score 1 untuk penilaian komponen rendah

RUBRIK PENILAIAN POST TEST

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai pengamatan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

NAMA:		KELAS:		
Materi Pembelajaran: Memilih Materi mata Pelajaran Lain sebagai objek gambar		Tanggal Penilaian :		
NO	KOMPONEN	SCORE		
		3	2	1
1	Keaktifan peserta didik dalam Menerima Informasi berupa bagan proses Memilih Mata Pelajaran Lain Sebagai objek gambar 3. Menyimak dengan tenang dan sesekali membuat catatan. 2. Menyimak cukup tenang 1. Tidak menyimak atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
2	Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) 3. Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari 2. Kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang dipelajari 1. Tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas diluar kegiatan			
3	Kemampuan mengemukakan pendapat 3. Mampu memberikan pendapat dengan baik dan benar. 2. Hanya melihat teman lain dalam mengemukakan pendapat 1. Tidak mengemukakan pendapat atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
4	Mendengarkan penjelasan/informasi guru 3. Mendengarkan dengan tenang penjelasan /informasi guru 2. Mendengarkan namun kurang tenang penjelasan/informasi guru 1. Tidak mendengarkan penjelasan/informasi guru atau melakukan aktivitas diluar kegiatan yang diamati.			
5	Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran 3. Percaya diri tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Percaya diri cukup dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 1. Tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.			
6	Keaktifan peserta didik dalam diskusi 3. Aktif berdiskusi dalam kelompok 2. Kurang aktif dalam diskusi kelompok 1. Tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas diluar yang diamati.			
7	Bekerjasama dalam kelompok 3. Mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok. 2. Mampu bekerja sama cukup baik dalam kegiatan kelompok 1. Tidak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok 11. Mengamati kegiatan presentasi			

8	Penyajian laporan diskusi 3. Ditulis dalam bahasa dengan bahasa Indonesia yang sistematis, lugas dan komunikatif dan gaya masing2 menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minatnya. 2. Ditulis dalam bahasa dengan bahasa Indonesia yang tidak sistematis, dan tidak menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minat nya. 1. Tidak menulis laporan			
	TOTAL SKOR			

Catatan :
Ketika menemukan score peserta didik dibawah rata-rata
Kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual
Terhadap peserta didik tersebut dan melakukan treatment
Secara personal untuk mengungkap penyebab dan
Solusinya.

Tanggal,
Guru,

(..........................)

Pertemuan 2

a. Pokok-pokok Materi

Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain

1. Membuat pengelompokan rumusan pemanfaatan Seni Rupa dalam ilmu lain
2. Menganalisis Materi pelajaran yang akan dijadikan objek gambar
3. Membuat Rancangan objek gambar dari materi pembelajaran mata pelajaran lain
4. Mengaplikasikan rancangan tersebut dalam bentuk konsep karya untuk membuat ilustrasi deskriptif dari objek gambar yang menunjang keilmuan lain.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi siwa selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan. Apabila sarana yang dibutuhkan, misalnya tidak ada proyektor atau ada kendala pada instalasi listrik, boleh diganti dengan cara bercerita, atau membuat alat peraga sederhana, contoh mempersiapkan flow chart atau materi ditulis di papan tulis.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran unit 4.2 ini menggunakan model pembelajaran inkuiri.

   Jika dirasa model pembelajaran ini kurang sesuai dengan materi ini bapa/ibu guru dapat menggunakan model pembelajaran yang lebih tepat. Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

a) Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.

   Contoh pertanyaan:

   - Manfaat apakah keberadaan seni rupa jika dikaitkan dengan mata pelajaran lain.
   - Bisakah kalian menjelaskan keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lain?

- Mata pelajaran apakah yang menurut kalian menarik untuk dibuat kolaborasi dengan mata pelajaran seni rupa, jelaskan alasanmu.

b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses kolaborasi dengan mata pelajaran lain yang pernah dialaminya.

c) Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dikorelasikan dengan mengukur Pemahaman peserta didik tentang pemanfaatan seni rupa dengan bidang keilmuan lain yang akan mendasari peserta didik untuk mengetahui titik temu antara seni rupa dengan ilmu lain dengan lebih mudah.

b) Guru memberikan penjelasan, instruksi atau pertanyaan terhadap materi yang akan diajarkan yaitu materi Pemanfaatan Seni Rupa dengan ilmu lain.

c) Melanjutkan pertemuan terdahulu para peserta didik dikelompokan menurut pilihan mata pelajaran yang akan diambil sebagai objek gambar, sesuai dengan mata pelajaran yang ada di SMA,

d) Setelah berada dalam kelompok masing-masing, para peserta didik akan melakukan analisis dari objek gambar yang telah dipilih untuk dibuat konsep karyanya, berupa ilustrasi deskriptif,

e) Analisis tersebut yang akan menjadi dasar dari konsep objek gambar yang akan dibuat sebagai perwujudan dari pemanfaatan seni rupa untuk menunjang mata pelajaran lainnya.

f) Dilakukan penegasan untuk menanamkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami, bahwa hal terpenting dalam

memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar adalah unsur keterhubungan.

g) Guru bersama peserta didik merumuskan hasil diskusi memilih materi pelajaran lain sebagai objek gambar, dengan cara membuat rangkuman dalam bentuk rumusan yang tepat sebagai kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang hasil diskusi Memilih Materi Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar yang sudah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir.

a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

b) Menyimpulkan materi pembelajaran

c) Tindak lanjut : menginventarisir umpan balik dengan menyampaikan pertanyaan penting:

- Bagaimana prosedur memilih materi dari mata pelajaran lain dapat kamu tindak lanjuti dalam mengerjakan tugas selanjutnya?
- Bagaimana cara kalian untuk mewujudkan sebuah rumusan untuk mengambil materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar?

5) Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika keadaan sarana dan fasilitas tidak tersedia di sekolah, guru dapat mempersiapkan kegiatan alternatif dengan sarana dan fasilitas yang ada dengan tetap mengacu pada ketercapaian tujuan pembelajaran.

Beberapa kegiatan alternatif yang dapat dilakukan, diantaranya:

- Membuat bagan alur proses memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar.
- Memfoto copy format, atau peserta didik menuliskan isi format pada buku tulisnya.

d. Pengayaan.

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video pembelajaran dan bahan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar.

Dengan kata kunci : "*keterhubungan materi*", "*materi mata pelajaran di sma*", "*pemanfaatan seni rupa pada bidang ilmu lain*".

e. Refleksi

1) Refleksi Guru

- Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan pengajaran di kelas. Contoh:
- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

2) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

f. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 2

Bentuk dan Kiteria Penilaian : Penilaian aktifitas peserta didik di kelas

Bertujuan untuk:

- Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- Mengukur kemampuan peserta didik dalam memproses informasi yang telah diperoleh dan menerapkannya dalam bentuk kemampuan menghubungkan seni rupa dengan ilmu lain.
- Merupakan Refleksi pemikiran dan proses berpikir untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.
- Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.

Prosedur Tes : Tes Akhir (post test)
Jenis tes : Test non obyektif.
Bentuk Tes : penilaian aktifitas peserta didik di kelas
Komponen penilaian:
Keaktifan peserta didik dalam mengamati tayangan video pembelajaran tentang Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain

1. Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS)
2. Kemampuan mengemukakan pendapat
3. Mendengarkan penjelasan/informasi guru
4. Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran
5. Keaktifan peserta dalam diskusi
6. Bekerjasama dalam kelompok
7. Penyajian laporan diskusi

Kriteria:
Masing-masing komponen dinilai dengan score 1-3
Score 3 untuk penilaian komponen tertinggi
Score 2 untuk penilaian komponen sedang
Score 1 untuk penilaian komponen rendah

RUBRIK PENILAIAN POST TEST

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai pengamatan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

NAMA:		KELAS:		
Materi Pembelajaran: Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain		Tanggal Penilaian:		
NO	KOMPONEN	SCORE		
		3	2	1
1	Keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran mengenai pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain 3. Mengikuti dengan tenang dan sesekali membuat catatan. 2. Mengikuti cukup tenang 1. Tidak mengikuti atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
2	Kemampuan menanya dengan pertanyaan tingkat tinggi (HOTS) 3. Bertanya dengan aktif kepada guru tentang materi yang dipelajari 2. Kurang aktif dalam bertanya tentang materi yang dipelajari 1. Tidak mengajukan pertanyaan atau melakukan aktivitas diluar kegiatan			
3	Kemampuan mengemukakan pendapat 3. Mampu memberikan pendapat dengan baik dan benar. 2. Hanya melihat teman lain dalam mengemukakan pendapat 1. Tidak mengemukakan pendapat atau melakukan aktivitas diluar kegiatan.			
4	Mendengarkan penjelasan/informasi guru 3. Mendengarkan dengan tenang penjelasan /informasi guru 2. Mendengarkan namun kurang tenang penjelasan/informasi guru 1. Tidak mendengarkan penjelasan/informasi guru atau melakukan aktivitas diluar kegiatan yang diamati.			
5	Percaya diri dalam kegiatan pembelajaran 3. Percaya diri tinggi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Percaya diri cukup dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 1. Tidak percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.			
6	Keaktifan peserta didik dalam diskusi 3. Aktif berdiskusi dalam kelompok 2. Kurang aktif dalam diskusi kelompok 1. Tidak melakukan diskusi atau melakukan aktivitas diluar yang diamati.			
7	Bekerjasama dalam kelompok 3. Mampu bekerja sama dengan baik dalam kegiatan kelompok. 2. Mampu bekerja sama cukup baik dalam kegiatan kelompok 1. Tidak mampu bekerja sama dalam kegiatan kelompok 11. Mengamati kegiatan presentasi			

8	Penyajian laporan diskusi 3. Ditulis dalam bahasa dengan bahasa Indonesia yang sistematis, lugas dan komunikatif dan gaya masing2 menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minat nya. 2. Ditulis dalam bahasa dengan bahasa Indonesia yang tidak sistematis, dan tidak menggunakan kosa kata seni rupa yang telah mereka peroleh setelah melakukan proses belajar di kelas sesuai minat nya. 1. Tidak menulis laporan			
	TOTAL SKOR			

Catatan :
Ketika menemukan score peserta didik dibawah rata-rata Kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual Terhadap peserta didik tersebut dan melakukan treatment Secara personal untuk mengungkap penyebab dan Solusinya.

Tanggal,
Guru,

(..........................)

g. Lembar Kerja Peserta didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PEMANFAATAN SENI RUPA DALAM ILMU LAIN

Nama Kelompok : ....
Kelas : ....
Tema : ....
Materi Mata Pelajaran :

Tujuan Pembelajaran :
Melalui Proses Diskusi tentang Memilih Materi Mata Pelajaran Lain Sebagai objek gambar, maka peserta didik diharapkan dapat :

1. merencanakan Topik Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain sesuai pilihan materi mata pelajaran masing masing kelompok
2. Menyimpulkan keterhubungan seni rupa dengan bidang keilmuan lain.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Lakukanlah Diskusi Kelompok untuk mengerjakan lembar pekerjaan berikut ini:
   a. Membuat pengelompokan Mata Pelajaran sesuai jenjang kelas XI
   b. Menganalisis Materi pelajaran yang akan dijadikan objek gambar
   c. Membuat Rancangan objek gambar dari materi pembelajaran mata pelajaran lain
   d. Mengaplikasikan rancangan tersebut dalam bentuk konsep karya untuk membuat ilustrasi deskriptif dari objek gambar yang menunjang keilmuan lain.
2. Buatlah laporan hasil diskusi kelompok yang memenuhi 4 (empat) komponen diatas.

Kriteria:
Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 25
Skor total: 25 x 4 = 100

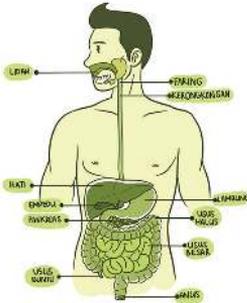
Kunci Jawaban Untuk Guru:

1. Membuat pengelompokan Mata Pelajaran lain Sesuai Jenjang Kelas XI, berdasarkan informasi dan sumber yang valid.

Kelompok	Mata Pelajaran
Peminatan Matematika dan ilmu pengetahuan	Matematika Biologi Fisika Kimia
Peminatan Ilmu Pengetahuan Sosial	Geografi Sejarah Sosiologi Ekonomi
Peminatan Bahasa dan Budaya	Bahasa dan Sastra Indonesia Bahasa dan Sastra Inggris Bahasa dan sastra asing Antropologi

2. Menganalisis Materi pelajaran yang akan dijadikan objek gambar

Contoh :

Mata Pelajaran	Materi	Objek Gambar
Biologi Kelas Xi Sma Semester 2 Bab 5. Sistem Pencernaan Makanan	B. Sistem Pencernaan Pada Manusia Organ-organ Pencernaan terdiri atas saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan Saluran pencernaan terdiri atas mulut, kerongkong (esophagus), lambung (ventrikulus), usus halus (intestinum) Usus besar (kolon) dan Anus.	

3. Membuat Rancangan objek gambar dari materi pembelajaran mata pelajaran lain

   Contoh: Ada Konsep Rancangan

4. Mengaplikasikan rancangan tersebut dalam bentuk konsep karya untuk membuat ilustrasi deskriptif dari objek gambar yang menunjang keilmuan lain.

   Contoh : Ada Sketsa Rancangan

C. Subunit 5.3 Membuat Ilustrasi Deskriptif.

Alokasi Waktu: 3 Pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	• Mengalami • Menciptakan
Sub Elemen	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	• Bergotong Royong • Kreatif
Sub Elemen	Kolaborasi, Kepedulian, Berbagi 1. Peserta didik dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu 2. Peserta didik dapat Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama 3. Peserta didik dapat Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin 4. Peserta didik dapat Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya 5. Peserta didik dapat Berbagi ide dengan orang lain Menghasilkan karya dan tindakan yang original Peserta didik diarahkan untuk merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan dilakukan sebelum mulai membuat karya seni baru. Dan ditanamkan keberanian untuk tidak takut untuk membuat kesalahan karena mereka bisa belajar dari kesalahan tersebut.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari sub unit 5.3 Membuat Ilustrasi deskriptif diharapkan peserta didik dapat:

1. Mengenal ilustrasi deskriptif
2. Mengidentifikasi karya ilustrasi deskriptif
3. Membuat karya ilustrasi deskriftif yang menunjang keilmuan lain
4. Mendokumentasikan seluruh proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain
5. Melakukan uji public dengan mengundang guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk melakukan review.

2. Deskripsi

Pada Subunit 5.3 ini peserta didik akan membuat karya ilustrasi deskriptif sesuai dengan Target Konten di kelas 11, yakni Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain dengan tujuan mewujudkan capaian pembelajaran: Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.

Pembelajaran 5.3. Membuat Ilustrasi Deskriptif akan membantu peserta didik menentukan pilihan bentuk karya, rancangan umum karya yang akan dibuat, seperti ilustrasi ceritera bergambar (komik), kolase/mix media, dll. Melalui penelaahan isi materi/topik yang dipilih, peserta didik dapat membuat karya seni rupa yang menunjang topik tersebut.

Pada pembelajaran sebelumnya para peserta didik telah belajar Memilih Materi Pelajaran Lain Sebagai Obyek Gambar dan Merencanakan Topik Pemanfaatan seni rupa dalam ilmu lain sesuai pilihan materi mata pelajaran.

Dengan menggunakan model pembelajaran project based learning, Pembelajaran Subunit 5.3 ini memiliki target utama adalah menghasilkan karya ilustrasi deskriptif yang selanjutnya akan digunakan sebagai bahan publikasi karya pada pembelajaran akhir unit 5 ini.

Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran dilakukan melalui penilaian proses yang dibuktikan dengan fortofolio proses pembuatan karya dan penilaian hasil karya illustrasi deskriptif yang telah mereka ciptakan.

Subunit 5.3 ini dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka. Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1 :

- Mengenal ilustrasi deskriptif
- Mengidentifikasi karya ilustrasi deskriptif

Pertemuan 2 :

- Membuat Konsep karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain

- Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya ilustrasi deskriptif
- Membuat sketsa alternative pembuatan karya ilustrasi dekriftif yang menunjang keilmuan lain
- Membuat karya ilustrasi deskriftif yang menunjang keilmuan lain

Pertemuan 3 :

- Menyelesaikan pembuatan karya ilustrasi deskriftif yang menunjang keilmuan lain
- Mendokumentasikan seluruh proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain
- Melakukan uji publik dengan mengundang guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk melakukan review.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

a. Pokok-pokok Materi

1) Mengenal ilustrasi deskriptif

Gambar ilustrasi adalah gambar yang bertujuan untuk memperjelas sebuah naskah, supaya orang yang melihat gambar tersebut akan langsung memahami apa yang disampaikan oleh penggambar melalui gambar yang dibuatnya.

2) Tujuan Gambar Ilustrasi

a. Memperjelas isi pesan yang terkandung dalam sebuah teks.
b. Mempertegas alur dan informasi yang akan disampaikan.
c. Menambah nilai artistic
d. Memudahkan pemahaman,
e. Mengisi kekosongan tata letak
f. Mendorong imajinasi pembaca
g. Memberikan gambaran yang tidak bisa dicapai dengan tulisan.

Gambar ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yakni fungsi ekspresif, fungsi analitis atau struktural, fungsi kualitatif dan fungsi deskriptif.

Pada unit 5.3 ini para peserta didik memperdalam mengenai ilustrasi deskriptif yang berfungsi untuk menjelaskan sebuah naskah yang panjang dan detail sehingga dibuat lebih mudah dicerna dan difahami dengan tampilan gambar.

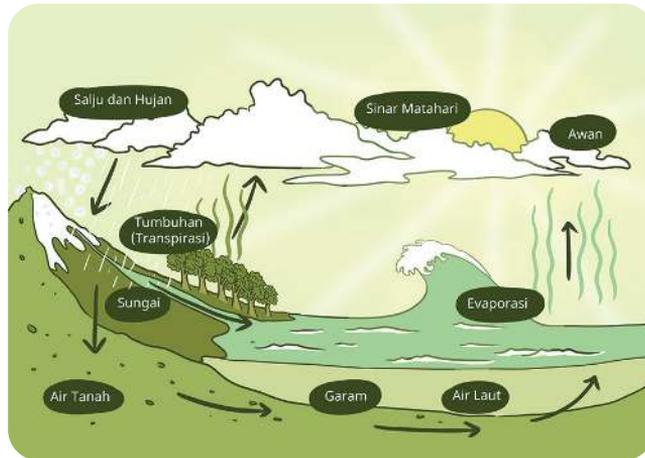
Sekalipun demikian, gambar ilustrasi juga memiliki fungsi sebagai penghias atau unsur dekorasi dari naskah yang dibaca, sehingga memperindah tampilan tulisannya.

Ilustrasi deskriptif merupakan jenis ilustrasi yang menggambarkan sebuah ide, benda, suasana dan peristiwa atau keadaan, secara jelas dan terperinci dari segi ukuran, bentuk, warna, rasa, sifat dan manfaat atau fungsinya.

Secara sederhana disimpulkan bahwa ilustrasi deskripsi memiliki fungsi menggantikan uraian teks, cerita atau tulisan yang sangat panjang dan menggunakan kalimat yang banyak, sehingga akan mudah dicerna dengan cepat dengan melihat sebuah gambar ilustrasi deskriptif.

3) Mengidentifikasi karya ilustrasi deskriptif

a. Menggambarkan informasi yang lengkap tentang sebuah objek atau keadaan.
b. Menggambarkan ciri-ciri fisik yang jelas ditangkap oleh panca indra seakan-akan apresiator melihat langsung dan berada ditempat atau dihadapan objek tersebut.

Contoh karya ilustrasi deskriptif:

Gambar 5.4 Contoh-contoh ilustrasi deskriptif

4) Langkah-Langkah Menggambar Ilustrasi

Persiapan bahan dan alat	• Bahan dan alat dipersiapkan • Menentukan teknik Pembuatan
Penentuan Tema	Menentukan obyek yang akan digambar
Pembuatan Sketsa	Membuat Sketsa Gambar, sebaiknya dibuat lebih dari satu untuk pilihan sketsa alternatif
Penyempurnaan Gambar	• Menghapus garis garis yang tidak perlu, • Menambahkan atau menebalkan garis yang dirasa perlu • Mewarnai dengan bahan perwarna yang sesuai dengan karakter objek.

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran

   Kegiatan pembelajaran unit 5.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam pembelajaran berbasis project ini peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan projek dalam tim sehingga peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimanan berperan di masyarakat.

   Model pembelajaran berbasis **Project** ini memiliki tahapan sebagai berikut:

   a. Peserta didik mengamati hal-hal di kehidupan nyata yang berkaitan dengan pembuatan karya illustrasi deskriptif
   b. Menentukan pertanyaan mendasar
   c. Mendesain perencanaan proyek pembuatan karya illustrasi deskriptif
   d. Menyusun jadwal dan melaksanakan proyek pembuatan karya illustrasi deskriptif
   e. Guru memonitor pelaksanaan proyek pembuatan karya illustrasi deskriptif
   f. Menguji hasil proyek pembuatan karya illustrasi deskriptif
   g. Evaluasi pengalaman dan refleksi

   Keterampilan yang ditumbuhkan dalam PjBLdiantaranya keterampilan komunikasi dan presentasi, keterampilan manajemen organisasi dan waktu,

keterampilan penelitian dan penyelidikan, keterampilan penilaian diri dan refleksi, partisipasi kelompok dan kepemimpinan, dan pemikiran kritis.

Peniaian kinerja pada PjBL dapat dilakukan secara kelompok dengan memperhitungkan kualitas produk yang dihasilkan, kedalaman pemahaman konten yang ditunjukkan, dan kontribusi yang diberikan pada proses realisasi proyek yang sedang berlangsung.

PjBL juga memungkinkan peserta didik untuk merefleksikan ide dan pendapat mereka sendiri, dan membuat keputusan yang mempengaruhi hasil proyek dan proses pembelajaran secara umum, dan mempresentasikan hasil akhir produk.

Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

1. mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan menggambar ilustrasi yang pernah dialaminya.
3. Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru memberikan penjelasan mengenai Jenis karya ilustrasi deskriptif yang akan menjadi tugas untuk mewujudkan materi pemanfaatan seni rupa dengan ilmu lain.
4. Peserta Didik dikelompokan menurut pilihan mata pelajaran yang akan diambil sebagai objek gambar,sesuai dengan mata pelajaran yang ada di SMA,
5. Setelah berada dalam kelompok masing-masing, para peserta didik akan melakukan analisis dari objek gambar yang telah dipilih untuk dibuat konsep karyanya, berupa ilustrasi deskriptif,
6. Analisis tersebut yang akan menjadi dasar dari konsep objek gambar yang akan dibuat sebagai perwujudan dari pemanfaatan seni rupa untuk menunjang mata pelajaran lainnya.
7. Dilakukan penegasan untuk menanamkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami, bahwa hal terpenting dalam memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar adalah unsur keterhubungan.
8. Guru bersama peserta didik mempelajari hasil diskusi memilih materi pelajaran lain sebagai objek gambar yang telah dilakukan pada pertemuan di unit 5.2, kemudian di jabarkan dalam bentuk konsep karya ilustrasi deskriptif.
9. Peserta didik dibantu guru membuat jadwal proyek dan membagi pekerjaan pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang berkolaborasi dengan mata pelajaran lain ini sesuai dengan keterampilan dan minat peserta didik.
10. Guru akan mengarahkan peserta didik untuk mengolah karya sketsa alternative yang telah dibuat untuk disempurnakan.

3) **Kegiatan penutup.**

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses menggambar ilustrasi deskriptif.

4) **Kegiatan Akhir**

a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

b) Menyimpulkan materi pembelajaran dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya.

c) Tindak lanjut.

i. Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

ii. Refleksi Guru : (Gunakan Jurnal Refleksi)

5) **Kegiatan Pembelajaran Alternatif**

- Andaikata di lokasi tempat bapa/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya seni ekspresif yang umum ditemui di daerah setempat.
- Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

d. Bahan Bacaan

Bahan Bacaan peserta didik :
Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : "gambar ilustrasi"

e. Penilaian Pembelajaran 1

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 1
Jenis tes : Penilaian Aktifitas di Kelas
Jenis Penilaian : Sikap
Aspek : Penilaian Diri dalam kelompok

<table>
<tr><td colspan="2">UNIT 5.3. PENILAIAN PROSES BERKARYA ILUSTRASI DESKRIPTIF</td><td colspan="4">NAMA:</td></tr>
<tr><td colspan="2">KELOMPOK :
(diisi sesuai materi mata pelajaran yang dipilihnya)</td><td colspan="4">KELAS:</td></tr>
<tr><td>NO</td><td>KOMPONEN SIKAP</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr>
<tr><td>1</td><td>Peserta Didik dapat bekerja sama dan berkomunikasi</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>Peserta didik dapat Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>Peserta didik dapat Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>4</td><td>Peserta didik dapat Berbagi ide dengan orang lain</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td></td><td>KOMPONEN PROSES BERKARYA</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>1</td><td>Pembuatan Sketsa Alternatif</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td>Eksekusi Karya Terpilih</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td>Proses Pembuatan Karya</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Dicapai melalui:</td><td colspan="4">Hari/Tanggal :</td></tr>
<tr><td>Bantuan Guru</td><td></td><td colspan="4" rowspan="3">Komentar Guru:</td></tr>
<tr><td>Seluruh Kelas</td><td></td></tr>
<tr><td>Perorangan/ mandiri</td><td></td></tr>
</table>

Pedoman Penilaian

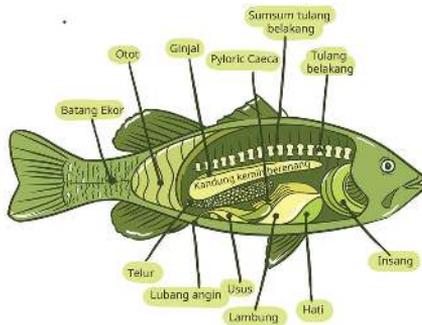
NILAI	DESKRIPSI
A	ISTIMEWA
B	BAIK
C	CUKUP
D	KURANG

f. Lembar Kerja Peserta didik Pertemuan 1

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : ....
Kelas : ....
Tema : ....
Langkah-Langkah Kegiatan:
Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang karya ilustrasi deskriptif dibawah ini: *(Lampirkan Pokok Materi Untuk Siswa)*

SOAL :

1. Jelaskan 3 (tiga) buah tujuan dari menggambar illustrasi
2. Terangkan fungsi dari menggambar ilustrasi deskriptif
3. Sebutkan 2 (dua) ciri karya ilustrasi deskriptif
4. Dari empat gambar berikut, gambar manakah yang memperlihatkan contoh ilustrasi deskriptif, mengapa demikian, tuliskan analisis kalian:

Kunci Jawaban untuk Guru:

1. Menjawab tiga dari tujuh jawaban dibawah ini:

   Tujuan Gambar Ilustrasi

   - Memperjelas isi pesan yang terkandung dalam sebuah teks.
   - Mempertegas alur dan informasi yang akan disampaikan.
   - Menambah nilai artistic atau keindahan
   - Memudahkan pemahaman,
   - Mengisi kekosongan tata letak
   - Mendorong imajinasi pembaca
   - Memberikan gambaran yang tidak bisa dicapai dengan tulisan.
2. Ilustrasi deskriptif merupakan jenis ilustrasi yang menggambarkan sebuah ide, benda, suasana dan peristiwa atau keadaan, secara jelas dan terperinci dari segi ukuran, bentuk, warna, rasa, sifat dan manfaat atau fungsinya.
3. a. Menggambarkan informasi yang lengkap tentang sebuah objek atau keadaan.

   b. Menggambarkan ciri-ciri fisik yang jelas ditangkap oleh panca indra seakan-akan apresiator melihat langsung dan berada ditempat atau dihadapan objek tersebut.
4. Jawaban no 3, karena sesuai dengan ciri ciri gambar ilustrasi deskriptif.

Pertemuan 2

a. Pokok-pokok Materi

1. Membuat Konsep karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain
2. Membuat sketsa alternative pembuatan karya ilustrasi dekriftif yang menunjang keilmuan lain
3. Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya ilustrasi deskriptif
4. Membuat karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran unit 5.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

   Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

a) Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.

b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses pembuatan karya ilustrasi yang pernah dialaminya.

c) Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari.
b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
c. Guru memberikan penjelasan mengenai Membuat Konsep karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain.
d. Guru membahas pembuatan sketsa alternative pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya.
e. Guru bersama peserta didik menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya ilustrasi deskriptif sesuai dengan teknik eksekusi karya, yakni:
    i. Amati 3 (tiga) buah Sketsa alternative yang sudah dibuat.
    ii. Perhitungkan aspek teknik, alat dan bahan yang akan digunakan
    iii. Pertimbangkan pula aspek pesan yang terkandung didalam sketsa alternatif karya illustrasi deskriptif.
f. Peserta Didik berkelompok sesuai kelompok yang sudah terbentuk menurut pilihan mata pelajaran yang akan diambil sebagai objek gambar,sesuai dengan mata pelajaran yang ada di SMA,
g. Setelah berada dalam kelompok masing-masing, para peserta didik akan melakukan analisis dari objek gambar yang telah dipilih untuk dibuat konsep karyanya, berupa ilustrasi deskriptif,
h. Analisis tersebut yang akan menjadi dasar dari konsep objek gambar yang akan dibuat sebagai perwujudan dari pemanfaatan seni rupa untuk menunjang mata pelajaran lainnya.
i. Dilakukan penegasan untuk menanamkan fakta-fakta yang telah mereka pelajari agar dapat dipahami, bahwa hal terpenting dalam memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar adalah unsur keterhubungan.
j. Guru bersama peserta didik mempelajari hasil diskusi memilih materi pelajaran lain sebagai objek gambar yang telah dilakukan pada

pertemuan di unit 5.2, kemudian di jabarkan dalam bentuk konsep karya ilustrasi deskriptif.

k. Peserta didik dibantu guru membuat jadwal proyek dan membagi pekerjaan pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang berkolaborasi dengan mata pelajaran lain ini sesuai dengan keterampilan dan minat peserta didik.

No.	TIM	URAIAN TUGAS	PELAKSANA	MINGGU KE- 1	2	3	4
1.		Mempelajari Keterhubungan seni rupa dengan materi mata pelajaran lain	Guru dan Peserta didik				
2.		Memilih mata pelajaran sesuai minat	Peserta didik				
3.		Masuk dalam kelompok mata pelajaran pilihan	Peserta didik				
4.		Berdiskusi tentang materi dan objek gambar	Kelompok				
5.		Menganalisis objek gambar	Kelompok				
6.		Membuat konsep pembuatan karya ilustrasi deskriptif	Kelompok				
7.		Membuat sketsa alternatif	Kelompok				
8.		Menentukan sketsa terpilih	Kelompok				
9.		Membuat karya ilustrasi deskriptif	Kelompok				
10.		Menyelesaikan tepat waktu dan dikerjakan secra optimal	Kelompok				
11.		Presentasi Karya	Kelompok				

Gambar 5.5. Contoh jadwal projek

l. Guru akan mengarahkan peserta didik untuk Menentukan karya sketsa terpilih dari sketsa alternatif tersebut dan diolah untuk disempurnakan.

m. Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya ilustrasi deskriptif.

n. Mulai mengerjakan obyek gambar yang sudah dipilih dengan menggunakan teknik pembuatan ilustrasi deskriptif.

o. Guru mendampingi peserta didik dalam Proses Pembuatan Karya ilustrasi deskriptif agar peserta didik konsisten terhadap tema yang sudah direncanakan.

Gambar 5.6. Gambar alur proses pengerjaan gambar ilustrasi berdasarkan materi dari pelajaran lain

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Membuat Ilustrasi deskriptif.

4) Kegiatan Akhir

a) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.

b) Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya.

c) Tindak lanjut.

i. Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

ii. Refleksi Guru :

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?

- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Andaikata di lokasi tempat bapa/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya seni ekspresif yang umum ditemui di daerah setempat.
2. Media khas/alternatif. Kaca, Lempengan kayu, lempengan logam, lempengan plastik, atau benda 2d apapun dapat menjadi media lukis jika digunakan dengan tepat.
3. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
4. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

e. Bahan Bacaan

Bahan Bacaan peserta didik :
Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : "*gambar ilustrasi*"

f. Penilaian

Penilaian Pertemuan ke 2 (dua)

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 2
Jenis tes : Penilaian Aktifitas di Kelas
Jenis Penilaian : Penilaian Proyek
Aspek : Keterampilan

Tujuan Penilaian : Untuk memenuhi capaian elemen profil pelajar pancasila pada Elemen Bergotong-royong dengan Subelemen: Kolaborasi, Kepedulian, Berbagi, yakni:

1. Peserta didik dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu
2. Peserta didik dapat Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
3. Peserta didik dapat Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin
4. Peserta didik dapat Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya
5. Peserta didik dapat Berbagi ide dengan orang lain

<table>
<tr><td colspan="3">UNIT 5.3. PENILAIAN PROSES BERKARYA ILUSTRASI DESKRIPTIF</td><td colspan="4">NAMA:</td></tr>
<tr><td colspan="3">KELOMPOK :
(diisi sesuai materi mata pelajaran yang dipilihnya)</td><td colspan="4">KELAS:</td></tr>
<tr><td>NO</td><td colspan="2">KOMPONEN KETERAMPILAN PROSES BERKARYA</td><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="2">Pembuatan Sketsa Alternatif</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>2</td><td colspan="2">Eksekusi Karya Terpilih</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>3</td><td colspan="2">Proses Pembuatan Karya</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3">Dicapai melalui:</td><td colspan="4">Hari/Tanggal :</td></tr>
<tr><td colspan="2">Bantuan Guru</td><td></td><td colspan="4" rowspan="3">Komentar Guru:</td></tr>
<tr><td colspan="2">Seluruh Kelas</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">Perorangan/ mandiri</td><td></td></tr>
</table>

Pedoman Penilaian

NILAI	DESKRIPSI
A	ISTIMEWA
B	BAIK
C	CUKUP
D	KURANG

g. Lembar Kerja Peserta didik Pertemuan 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Peserta didik : ....
Kelas : ....
Tema : ....
Tujuan Pembelajaran :

1. Membuat Konsep karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain
2. Menentukan karya sketsa terpilih untuk dibuat karya ilustrasi deskriptif
3. Membuat sketsa alternative pembuatan karya ilustrasi dekriftif yang menunjang keilmuan lain
4. Membuat karya ilustrasi deskriftif yang menunjang keilmuan lain

SOAL:

1. Buatlah laporan singkat mengenai proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif dengan tema materi pelajaran lain yang kamu pilih sebagai karya utuh dari kelompok masing-masing.
2. Terangkan cara kalian menentukan sketsa terpilih dari alternative sketsa yang telah dibuat.
3. Tuliskan kendala dan kesulitan yang ditemui selama proses pembuatan karya, berikut solusi yang kamu tempuh untuk mengatasinya

KUNCI JAWABAN UNTUK GURU:

1. Laporan singkat meliputi:
   a. Mempelajari Keterhubungan seni rupa dengan materi mata pelajaran lain
   b. Memilih mata pelajaran sesuai minat
   c. Masuk dalam kelompok mata pelajaran pilihan
   d. Berdiskusi tentang materi dan objek gambar
   e. Menganalisis objek gambar
   f. Membuat konsep pembuatan karya ilustrasi deskriptif
   g. Membuat sketsa alternative
   h. Menentukan sketsa terpilih
   i. Membuat karya ilustrasi deskriptif
   j. Menyelesaikan tepat waktu dan dikerjakan secara optimal.
2. Menentukan sketsa terpilih dengan teknik eksekusi karya, yakni:
   a. Amati 3 (tiga) buah Sketsa alternative yang sudah dibuat.
   b. Perhitungkan aspek teknik, alat dan bahan yang akan digunakan
   c. Pertimbangkan pula aspek pesan yang terkandung didalam sketsa alternatif karya illustrasi deskriptif.
3. Peserta didik menulis kendala dan solusinya

Pertemuan 3

a. Pokok-pokok Materi

1. Menyelesaikan pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain
2. Mendokumentasikan seluruh proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif yang menunjang keilmuan lain :

1) Mengemas Konsep Karya berupa proposal pembuatan karya Ilustrasi deskriptif

- Pendahuluan:

Diisi dengan uraian mengenai proposal konsep pembuatan karya ilustrasi deskriptif

- Tema

Diisi dengan materi mata pelajaran lain yang dipilih untuk dibuat karya ilustrasi deskriptif

- Tujuan:

Diisi dengan tujuan pembuatan karya

- Model atau bentuk obyek karya ilustrasi deskriptif yang diambil, dilengkapi dengan :
  a) konsep karya
  b) Deskripsi Karya
  c) Teknik
  d) Alat dan Bahan
- Jadwal pembuatan:
- Susunan anggota kelompok
  a) Ketua
  b) Sekretaris
  c) Pembuat Karya
  d) Pembuat Laporan
  e) Seksi Dokumentasi

f) Nara Sumber : diisi dengan nama guru yang materi mata pelajarannya digunakan dalam proyek pembuatan karya ilustrasi **deskriptif ini.**

- Penutup:

Diisi dengan tindak lanjut proyek.

2) Menyusun Fortofolio Karya:

Portofolio hasil karya peserta didik merupakan kumpulan dari beberapa bukti belajar atau hasil karya atau proses pembuatan sebuah karya yang telah dilakukan seseorang dan didokumentasikan agar dapat dilihat secara jelas perkembangan dari tujuan yang telah ditetapkan.

Portofolio juga merupakan pendamping dari sebuah karya yang ingin ditampilkan dan diperkenalkan kepada penikmat, di dalamnya berisi sejumlah bukti bahwa pembuat karya seni tersebut memang dilakukan oleh pemilik karya tersebut agar terlihat kemajuan setiap langkah pembuatan karya seni dua dimensi tersebut.

Cara Membuat Portofolio

1. Membuat daftar isi portofolio
2. Membuat kerangka portofolio
3. Melampirkan data diri pemilik
4. Menguraikan tujuan dan pencapaian
5. Menguraikan proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif
6. Melampirkan Foto proses, sketsa, dan konsep pembuatan karya ilustrasi deskriptif

3) Melakukan uji public dengan mengundang guru mata pelajaran yang bersangkutan untuk melakukan review.

b. Persiapan Mengajar

Persiapan guru sebelum melaksanakan pembelajaran akan menentukan suasana belajar dan ketercapaian tujuan. Suasana yang kondusif, menyenangkan, dan tingkat partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung, bukan hanya memuaskan guru, tetapi juga memuaskan peserta didik

Persiapan yang harus dilakukan guru Antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran unit 5.3. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

c. Kegiatan Pengajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

1. Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
2. Melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, guru menjelaskan tujuan pembelajaran,
2. Guru memberikan penjelasan mengenai Dokumentasi dan Teknik Penyusunan Fortofolio Ilustrasi deskriptif
3. Bersama peserta didik mengumpulkan seluruh bukti proses pembelajaran pada unit 5

4. mendampingi peserta didik menyusun dokumentasi karya ilustrasi deskriptif.
5. Memfasilitasi peserta didik untuk mewujudkan bentuk dokumentasi mereka sesuai gaya dan minat mereka.
6. Guru meminta peserta didik untuk mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan karya ilustrasi deskriptif.
7. Sambil memonitor pelaksanaan project pembuatan karya ilustrasi deskriptif ini, guru melakukan asistensi dan memberi masukan kepada kelompok peserta didik sesuai dengan pilihan karya yang mereka kerjakan, sesuai dengan langkah-langkah pembuatan gambar ilustrasi yangsudah diterangkan pada pertemuan sub unit 5_2.
8. Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Bergotong Royong dengan Sub Elemen Kolaborasi, Kepedulian, Berbagi yang ditunjukan oleh perilaku berikut ini:
   a. Peserta didik dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu
   b. Peserta didik dapat Bekerjasama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
   c. Peserta didik dapat Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin
   d. Peserta didik dapat Menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya
   e. Peserta didik dapat Berbagi ide dengan orang lain
9. Guru bersama peserta didik menyelesaikan seluruh proses pembelajaran unit 5.3 pembuatan karya ilustrasi deskriptif ini dengan mengundang nara sumber sesuai mata pelajaran yang dipilih untuk memberikan review.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Pembuatan Karya ilustrasi deskriptif yang sudah dilakukan.

4) Pengayaan.

Sekolah yang memiliki kelengkapan yang cukup, tersedia jaringan internet, peserta didik terbiasa dengan pencarian informasi melalui internet, disarankan menambah referensi dengan mencari video pembelajaran dan bahan bacaan sesuai dengan materi pembelajaran memilih materi mata pelajaran lain sebagai objek gambar. Dengan kata kunci : *"proposal proyek karya seni ", "dokumentasi proses berkarya"*

5) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut.

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru (*dapat menggunakan jurnal refleksi)*

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Andaikata di lokasi tempat bapa/ibu guru tidak dikenal istilah diatas, bisa diganti dengan karya ilustrasi yang umum ditemui di daerah setempat.
2. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan fotocopy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
3. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
4. Apabila dirasakan agak sulit untuk membuat kelompok sesuai dengan materi yang dipilih oleh peserta didik, guru dapat membagi kelompok berupa satu materi mata pelajaran lain dikerjakan oleh satu kelas, di kelas yang lain mengambil materi yang berbeda. Hal ini akan memperkecil pelibatan guru mata pelajaran lain yang akan menjadi nara sumber sehingga tidak terlalu mengganggu aktifitasguru mata pelajaran yang materinya digunakan sebagai objek gambar.

e. Penilaian

Asesmen/Penilaian pertemuan ke 3

Bentuk dan Kiteria Penilaian : Penilaian aktifitas peserta didik di kelas
Dilakukan penilaian kelompok untuk aspek sikap dan keterampilan dengan cara Penilaian aktifitas setiap peserta didik yang menjadi anggota kelompok pada materi yang dipilih, yaitu menilai proses peserta didik bekerja dari mulai awal pembelajaran dengan model pembelajaran yang dipergunakan, hingga mewujudkan karya ilustrasi deskriptif.

Bertujuan untuk:

- Mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- Mengukur kemampuan peserta didik dalam memproses informasi yang telah diperoleh dan menerapkannya dalam bentuk kemampuan menghubungkan seni rupa dengan ilmu lain.

- Merupakan Refleksi pemikiran dan proses berpikir untuk meningkatkan kualitas pekerjaan dan memikirkan strategi agar cara belajar dan berkarya bisa lebih baik.
- Mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.

Prosedur Tes : Tes Akhir (post test)
Jenis tes : Test non obyektif.
Bentuk Tes : penilaian aktifitas peserta didik di kelas
Komponen penilaian:
SIKAP

1. Sikap Peserta didik dalam mengapresiasi kelebihan orang lain
2. Sikap Peserta didik dalam Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin
3. Sikap Peserta didik dalam menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya
4. Keaktifan peserta didik dalam kerjasama kelompok

KETERAMPILAN

1. Keaktipan peserta didik dalam mengerjakan tugas sesuai bagiannya
2. Keaktipan peserta didik dalam memberikan masukan yang konstruktif sesuai project yang dikerjakan.
3. Keaktipan Peserta didik dalam berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
4. Keaktipan Peserta didik dalam Berbagi ide dengan orang lain

5. Keaktipan Peserta didik dalam Pembuatan proposal konsep karya
6. Keaktipan peserta didik dalam menyusun fortofolio proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif

RUBRIK PENILAIAN POST TEST

Petunjuk : Berilah tanda centang (√) pada kolom skor sesuai pengamatan berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan.

NAMA :	KELAS :		
KELOMPOK MATERI PEMBELAJARAN : *Ditulis Materi mata Pelajaran Lain sebagai objek gambar*	Tanggal Penilaian :		
KOMPONEN	SCORE		
	3	2	1
ASPEK SIKAP:			
Sikap Peserta didik dalam mengapresiasi kelebihan orang lain			
Sikap Peserta didik dalam Berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin			
Sikap Peserta didik dalam menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya			
Keaktifan peserta didik dalam kerjasama kelompok			
ASPEK KETERAMPILAN			
Keaktifan peserta didik dalam mengerjakan tugas sesuai bagiannya			
Keaktifan peserta didik dalam memberikan masukan yang konstruktif sesuai project yang dikerjakan.			
Keaktifan Peserta didik dalam berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama			
Keaktifan Peserta didik dalam Berbagi ide dengan orang lain			
Keaktipan Peserta didik dalam Pembuatan proposal konsep karya			
Keaktipan peserta didik dalam menyusun fortofolio proses pembuatan karya ilustrasi deskriptif			
TOTAL SKOR			

Kriteria:
Masing-masing komponen dinilai dengan score 1-3
Score 3 untuk penilaian komponen tertinggi
Score 2 untuk penilaian komponen sedang
Score 1 untuk penilaian komponen rendah

Tanggal,
Guru,

(..........................)

Catatan:
Ketika menemukan score peserta didik dibawah rata-rata Kelas, guru dapat melakukan pendekatan individual Terhadap peserta didik tersebut dan melakukan treatment
Secara personal untuk mengungkap penyebab danSolusinya.

D. Subunit 5.4. Publikasi Karya

Alokasi Waktu: 2 pertemuan

Elemen dan Subelemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Elemen	Merefleksikan
Subelemen	Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistic.

Elemen dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Elemen	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa danBerakhlak Mulia
Subelemen	Akhlak kepada manusia • Saya menghormati karya seni teman sekelas. • Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.

1. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 5.4. Publikasi Karya, diharapkan peserta didik dapat:

1. Mempublikasikan karyanya dalam 2 (dua) pilihan , yaitu Publikasi offline dan Publikasi online melalui media sosial.
2. Membuat Poster Publikasi Karya
3. Melaksanakan publikasi karya

2. Deskripsi

Pada Sub-unit 5.4. ini peserta didik akan mempelajari mengenai Publikasi karya, baik melalui media social/ media online, atau media offline.

Publikasi ini sebagai bagian untuk membangun kebanggaan dan rasa percaya diri peserta didik dan menunjukan eksistensi dan aktualisasi peserta didik

Sub Unit 5.4 ini dilaksanakan dalam 2 pertemuan dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran setiap tatap muka. Pembagian Materi setiap pertemuan diatur sebagai berikut:

Pertemuan 1:

1. Mempelajari Tentang Publikasi Karya
2. Mengenal Fungsi Publikasi Karya
3. Menentukan model publikasi karya secara online ataupun offline.
4. Mempersiapkan Rancangan Materi dan teknis Publikasi Karya

Pertemuan 2 :

1. Melakukan persiapan publikasi karya
2. Merancang Poster Publikasi Karya
3. Melaksanakan publikasi karya

Untuk menguasai materi ini, peserta didik dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran berbasis proyek *(Project Based Learning)* dengan tahapan sebagai berikut: mengamati, menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan, menyusun jadwal, melaksanakan proyek, monitoring, menguji hasil proyek dan evakluasi pengalaman dan refleksi. Model Pembelajaran ini sangat sesuai untuk kegiatan publikasi karya, karena akan mengasah keterampilan peserta didik dalam hal bekerja dalam tim, melatih tanggungjawab, komunikasi, bekerjasama dan berkoordinasi. Sekalipun demikian, andaikata Bapak/Ibu Guru memiliki model pembelajaran yang lebih sesuai, dipersilahkan untuk menggunakan model lainnya. Untuk mengetahui berbagai model pembelajaran lainnya dapat dicari di internet dengan kata kunci "model pembelajaran" atau "metode pembelajaran".

Pertemuan 1

Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk pembuatan deskripsi karya peserta didik yang akan di upload di media social masing masing.

3. Prosedur Kegiatan Pembelajaran

a. Pokok-pokok Materi

1) Publikasi Karya

Publikasi karya seni rupa merupakan kegiatan untuk menyajikan atau mempresentasikan karya seni rupa untuk di nikmati masarakat luas dan

melihat umpan balik dari hasil karya yang diciptakan creator. Proses menyajikan karya seni rupa ini sering dikenal dengan nama kegiatan pameran.

Penyaji karya dinamakan creator, atau pencipta, sedangkan penikmat atau orang-orang yang melihat dan menikmati karya seni tersebut dinamakan apresiator.

Pada pembelajaran sebelumnya telah diperkenalkan dengan kegiatan mengapresiasi seni yaitu bahwa Apresiasi adalah komunikasi antara creator dan apresiator dan berbagi pengalaman dalam upaya untuk memahami berbagai benda atau hasil karya seni sehingga terjadi kepekaan akan nilai-nilai keindahan yang terkandung di dalamnya.

Menurut Soedarso (1990, hlm. 77) : "bahwa apresiasi seni adalah mengerti dan menyadari sepenuhnya seluk-beluk sesuatu hasil seni serta menjadi sensitif terhadap segi-segi estetiknya sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut dengan semestinya"

2) Fungsi Publikasi Karya

Publikasi karya memiliki fungsi sebagai media untuk penyampaian ide dan pesan, pengetahuan, penggerak social ataupun sebagai media hiburan dan media penjualan karya (komersial)

3) Model Publikasi Karya Seni Rupa

Publikasi karya seni rupa dapat dikategorikan dalam dua format:

a) Media Offline, yaitu menyajikan karya langsung kepada public dengan waktu dan tempat yang sudah dipersiapkan sebelumnya.

Contoh kegiatannya:

- Pameran Tugas Akhir Semester Genap di Sekolah
- Pameran Karya Di Galeri/ Bale Desa/ Kantor Pemerintahan
- Bazaar di Sekolah/ alun alun/pasar dan pusat keramaian lainnya.

Contoh Publikasi Karya secara offline

SMA

Gambar 5.8. Contoh-contoh display publikasi karya offline
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

b) Media Online, yaitu menyajikan karya dalam bentuk virtual di media social, seperti facebook,twitter, Instagram, youtube, whattsapp.

Menurut *McGraw Hill Dictionary*, media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual.

Pengisi konten dan penanggung jawab pada media social adalah individu atau lembaga pemilik akun.

Gambar 5.9. Contoh ajakan pameran online
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

4) Mempersiapkan Rancangan Materi dan teknis Publikasi Karya

Sub Unit 5.4 Publikasi Karya ini terletak pada akhir pembelajaran semester genap, artinya dapat digunakan sebagai media untuk menunjukan hasil pembelajaran sepanjang tahun ajaran.

Untuk menampilkan hasil pembelajaran tersebut dapat dilakukan persiapan rancangan materi dan teknis publikasi karya yang meliputi penentuan tema, jenis karya, tempat penyelenggaran dan target audiens sesuai

dengan tujuan kegiatan yang ingin dicapai, kesemua itu dirangkum dalam satu rancangan materi dan teknis yang disebut proposal kegiatan.

Proposal adalah rencana yang dituangkan dalam bentuk tulisan berisi rancangan kegiatan yang dijelaskan secara sistematis dan terperinci yang akan menjadi pedoman untuk melaksanakan kegiatan.

Menurut KBBI proposal adalah rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.

Proposal kegiatan publikasi karya disusun berdasarkan unsur-unsur berikut:

1. Judul Proposal
2. Latar Belakang Kegiatan
3. Nama Kegiatan
4. Tema Kegiatan
5. Tujuan Kegiatan
6. Jenis Kegiatan
7. Sarana Promosi
8. Estimasi Anggaran
9. Penutup
10. Susunan Panitia

Untuk berhasilnya proses publikasi karya, diperlukan media promosi yang akan menunjang terpublikasinya karya peserta didik secara luas, salah satunya dengan penggunaan poster yang akan dipajang di tempat tempat strategis ataupun di media social secara online.

Pembuatan Proposal Kegiatan itu dibuat untuk penyelenggaraan publikasi karya secara offline yang mengundang banyak apresiator untuk datang melihat karya yang ditampilkan secara langsung, sedangkan untuk publikasi offline tidak diharuskan membuat proposal, cukup dengan membuat perencanaan yang matang sehingga jangkauan apresiator dapat lebih banyak.

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran Sub Unit 5.4. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Dalam pembelajaran berbasis project ini peserta didik dihadapkan pada permasalahan konkret, mencari solusi, dan mengerjakan projek dalam tim sehingga peserta didik tidak hanya memahami konten, tetapi juga menumbuhkan keterampilan pada peserta didik bagaimana berperan di masyarakat.

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

1. Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan publikasi karya seni rupa yang pernah dialaminya.
   Contoh pertanyaan:
   - Apa yang dimaksud dengan publikasi karya seni rupa?
   - Apa fungsi mempublikasikan karya seni rupa?

- Apa saja jenis publikasi karya?
- Adakah dari kalian yang sudah pernah melihat pameran seni rupa?

3. Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, , Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru memberikan penjelasan mengenai Publikasi karya, fungsi dan jenisnya.
4. Guru akan mengarahkan peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya, dengan guru, ataupun dengan lingkungan sekitar mengamati, menentukan pertanyaan mendasar, merencanakan, menyusun jadwal, Sesuai dengan model publikasi karya yang dipilih.
5. Setelah selesai pemberian materi, Bersama sama guru dan peserta didik melakukan aktivitas perencanaan kegiatan publikasi karya, membuat jadwal kegiatan dan menentukan model publikasi karya.
6. Dalam suasana model pembelajaran berbasis project inilah para peserta didik menerapkan Elemen Bergotong Royong dengan sub elemen Kolaborasi, Kepedulian, Berbagi yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila.
7. Guru mengarahkan peserta didik untuk merancang materi dan teknis publikasi sesuai kebutuhan karya, seperti deskripsi, media, bentuk, ukuran, dan cara mempublikasikan karya.
8. Peserta didik membuat proposal sederhana untuk menentukan tema, tujuan, tempat dan target audines serta membentuk susunan kepanitiaan untuk kegiatan mempublikasikan karya secara offline, apabila merencanakan untuk publikasi inline, dapat dilakukan dengan teknik berikut ini :

a) Berkenalan dengan audience
Untuk menyelenggarakan publikasi online, hal pertama yang harus dilakukan adalah perencanaan tanggal dan jam publikasi karya, dan menyeleksi audience yang diharapkan bisa menonton publikasi karya yang ditampilkan

b) Membuat konten acara yang menarik dan unik

Pilih konten yang menyegarkan dan unik, sehingga mampu menarik minat audiens untuk melihat karya publkasi online yang disajikan, pastikan kontennya menyatu dengan karya yang disajikan.

c) Membuat Brosur atau poster promosi yang menarik
Buatlah poster atau brosur virtual yang menarik sebagai alat promosi yang didistribusikan melalui berbagai media sosial yang dimiliki seperti instagram, facebook, twitter, dan sebagainya, share sebanyak banyaknya kepada teman-teman, keluarga, komunitas, dll.

d) Memilih aplikasi yang tepat
Sekarang ini banyak aplikasi khusus pameran virtual yang dapat digunakan untuk mempublikasikan karya, gunakan aplikasi yang tepat, yang mudah dibuat dan di nikmati oleh semua kalangan, contohnya dapat mencari dengan kata kunci: *"pameran virtual"*

e) Jalin kerjasama dengan berbagai kalangan
Selain menampilkan pameran foto ilustrasi deskriptif yang dibuat secara virtual, dapat juga ditambahkan konten dari beberapa kalangan, misalnya, musik atau tampilan tari yang diunggah dalam format video mini yang bisa langsung terbuka ketika audience berkunjung ke dalam acara publikasi virtual yang kita buat.

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang proses persiapan merencanakan kegiatan publikasi karya

4) **Kegiatan Akhir**

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran. Dan mengingatkan materi untuk pertemuan berikutnya.
3. Tindak lanjut.

a) **Refleksi peserta didik:**

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topik ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) **Refleksi Guru :** *(dapat menggunakan jurnal refleksi)*

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: slide PPT/menuliskan di papan tulis/memberikan foto copy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan lebih terkait dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik melalui buku maupun internet (Misalnya: google/pinterest/youtube/dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

Contoh link untuk kegiatan publikasi karya dapat dicari dengan kata kunci "*publikasi karya siswa*"

e. Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 1
Jenis tes : Tertulis
Bentuk Tes : Essay
Instrumen Tes:

1. Buatlah Rancangan materi dan teknis publikasi sesuai kebutuhan karya dengan mengambil bahan yang akan dipublikasikan adalah karya peserta didik yang telah dibuat pada pembelajaran sebelumnya, Rancangan ini memuat penjelasan tentang deskripsi karya, berisi ulasan tentang media, bentuk dan ukuran karya yang akan dipublikasikan, Bentuk rancangan materi tersebut dapat berupa flyer atau brosur satu lembar/ pamflet, berikut ini contoh gambar fyer/ pamflet mengenai deskripsi karya yang akan dipublikasikan.

Gambar 5.10. Pamflet pameran
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

2. Bila memungkinkan hasil deskripsi tersebut diramu dalam bentuk teks dan foto yang akan menjadi story atau feed di media social masing masing, misalnya pada Facebook atau Instagram para peserta didik.

Kunci Jawaban utuk guru:

1. Rancangan materi dan teknis dibuat dengan lengkap dan terperinci
2. Hasil deskripsi di upload di media social masing-masing peserta didik

Kriteria penilaian :

Masing-masing mendapat score 50 X 2 = 100

Bahan Bacaan peserta didik :

Peserta didik dapat mencari bahan bacaan di internet dengan kata kunci : “publikasi karya”

a. Pokok-pokok Materi

1) Persiapan publikasi karya

Publikasi Karya merupakan sebuah wadah yang akan menampilkan unjuk kerja peserta didik selama belajar dalam satu tahun pelajaran. Karena itulah perlu persiapan yang matang agar seluruh hasil karya yang terlah dibuat dapat terpublikasi secara luas.

Beberapa persiapan yang biasa dilakukan untuk proses Publikasi karya adalah:

1. Mempersiapkan Daftar karya yang akan di publikasikan,
2. Mengumpulkan foto dokumentasi pembuatan karya
3. Melengkapi portofolio,
4. Membuat proposal kegiatan
5. Merancang Poster sebagai media promosi Publikasi karya.

2) Merancang Poster Publikasi Karya

Poster merupakan salah satu jenis karya desain komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan melalui Bahasa yang jelas, singkat dan mudah difahami.

Pada umumnya poster berpotensi mengajak khalayak untuk mengikuti ajakan yang tercantum didalamnya.

Biasanya sebuah poster dipajang di tempat-tempat strategis agar mudah dibaca sehingga orang-orang yang melihat poster tersebut akan berbondong-

Pertemuan 2

bondo … a yang
ditawa …

Po … poster
niaga …

Gambar 5.11. Contoh poster kegiatan, niaga dan lingkungan
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

Pada pembelajaran sub unit 5.4. ini akan dibuat poster kegiatan berupa event publikasi karya peserta didik untuk pameran di kelas dan selasar.

Gambar 5.12. Contoh poster event/ kegiatan
Sumber: Lenny Djanurlia, 2021

Sebuah poster memiliki ciri khas utama yaitu terbentuk dari komposisi gambar dan huruf dalam ukuran yang cukup besar dengan warna yang dibuat menyolok, sesuai dengan tujuannya untuk menarik perhatian khalayak.

Unsur unsur Merancang Poster Publikasi Karya:

1. Adanya tema dan tujuan publikasi karya

2. Memiliki pesan singkat, padat dan impresif, dibuat dengan kalimat yang mudah diingat
3. Dilengkapi gambar yang sesuai dengan tema dan tujuan publikasi karya
4. Memiliki komposisi huruf yang disusun dengan baik.
5. Menggunakan warna yang terang dan mencolok

Tahapan pembuatan Poster

1. Membuat foto karya tugas dalam beberapa sudut pengambilan gambar/ angle.
2. Pilih salah satu yang terbaik, untuk bahan gambar dalam poster yang akan dbuat.
3. Atau foto tersebut akan digambar ulang sebagai sebuah sketsa ukuran besar.
4. Buat sketsa alternative yang berisi komposisi gambar dan huruf sesuai dengan tema dan tujuan publikasi karya yang akan dikerjakan.
5. Pilih satu yang terbaik, kemudian pindahkan sktsa tersebut keatas kertas gambar, diolah menggunakan cat poster, yaitu bahan pewarna yang memiliki saturasi warna lebih terang dan mencolok untuk mempermudah poster tersebut memancing perhatian public.
6. Jika memungkinkan, poster juga dapat diolah menggunakan perangkat lunak komputer dengan program corel draw.
7. Setelah selesai dibuat, poster dapat langsung dipajang di tempat-tempat strategis, misalkan di kantin, di gerbang sekolah, di ruang guru ataupun di papan pengumuman sekolah.

3) Pelaksanaan publikasi karya

Untuk pelaksanaan publikasi karya tidak dapat dilakukan pada jam pelajaran, akan tetapi dapat dilaksanakan diluar jam pelajaran, untuk itu pelaksanaan publikasi karya untuk kelas XI dilakukan sebagai kegiatan yang memperkaya wawasan dan pengalaman peserta didik.

Pelaksanaan Publikasi Karya memiliki tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan, meliputi pembuatan proposal kegiatan
2. Persiapan, meliputi kegiatan yang dilakukan sesuai dengan jadwal yang dibuat pada proposal kegiatan

3. Pelaksanaan sesuai jadwal dan tempat yang ditetapkan, demikian juga dengan pameran online, harus disediakan waktu untuk membuat persiapan dan merancang content, sehingga publikasi karya berjalan baik dan sesuai dengan tujuan.

b. Persiapan Mengajar

Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru melaksanakan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar demi terciptanya suasana kelas yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Persiapan yang perlu dilakukan guru antara lain:

1. Mempelajari ulang RPP yang telah dibuat dan memastikan materi yang akan disampaikan sesuai untuk disajikan termasuk administrasi pembelajaran.
2. Menyiapkan media pembelajaran, memperbanyak format nilai, format lembar kerja peserta didik dan perangkat lain yang dibutuhkan.
3. Memilih Model Pembelajaran
   Kegiatan pembelajaran unit 5.4. ini menggunakan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL)

   Untuk mengenal model pembelajaran lain yang sesuai dengan materi ini dapat dicari di internet dengan kata kunci *model pembelajaran* atau *metoda pembelajaran.*

c. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

1) Kegiatan Pendahuluan

Merupakan kegiatan pengkondisian kelas dengan cara memotivasi peserta didik untuk siap belajar, menyapa peserta didik dan memberi perhatian terhadap seluruh peserta didik, hal ini akan menumbuhkan semangat belajar peserta didik setelah mereka melakukan kegiatan pada pelajaran sebelumnya. Pengkondisian ini bisa dilakukan dengan berbagai cara, Antara lain :

1. Mengajukan pertanyaan – pertanyaan ringan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan kondusif.
   Contoh :

- Apa saja jenis media promosi untuk publikasi karya?
- Bagaimana cara membuat poster?
- Apa saja unsur-unsur yang terkandung dalam sebuah poster?

2. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menceriterakan pengalaman mereka yang berkaitan dengan proses publikasi karya yang pernah dialaminya.
3. Tanya jawab tersebut mengarah kepada materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) Kegiatan inti,

Kegiatan inti merupakan kegiatan pokok pembelajaran agar tujuan tercapai dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melanjutkan kegiatan pendahuluan, , Guru melakukan apersepsi dengan cara mengingatkan peserta didik atas pembelajaran terdahulu dan menghubungkan dengan materi yang akan dipelajari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Guru menyampaikan materi tentang unsur-unsur pembuatan poster
4. Peserta Didik diatur berkelompok untuk pembuatan poster sesuai dengan tema dan tujuan yang telah dipilih.
5. Kelompok dibagi masing masing 4 orang, sehingga akan dihasilkan 9 buah poster yang mewakili tema setiap karya peserta didik yang telah dibuat, misalkan, pada pembelajaran sebelumnya telah mempelajari materi iklan layanan masarakat, membuat karya yang dikembangkan dari hasil apresiasi, membuat karya ekspresi personal dan membuat karya yang mengambil materi dar mata pelajaran lain.
6. Kelompok tersebut akan mengambil thema sesuai dengan hasil karya peserta didik yang telah dibuat.
7. Peserta didik membuat sketsa poster dalam beberapa alternative.
8. Peserta Didik memilih satu sketsa untuk dibuat karya utuh.
9. Peserta didik mempersiapkan alat dan bahan untuk merancang poster publikasi karya

10. Guru mendampingi peserta didik dalam membuat poster publikasi karya.
11. Guru bersama peserta didik memajang poster publikasi karya tersebut di tempat tempat strategis di sekitar area sekolah.
12. Guru mendampingi peserta didik dalam Merencanakan Proses publikasi karya

3) Kegiatan penutup.

Kegiatan penutup dapat diisi dengan memberikan komentar penilaian lisan (review) tentang Proses Publikasi Karya yang telah dilakukan.

4) Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut.
   Membuat Rencana Publikasi Karya diluar jam pelajaran sebagai kegiatan khusus yang akan dikoordinasikan OSIS, fihak sekolah dan jajarannya.

a) Refleksi peserta didik:

- Untuk peserta didik yang berminat belajar dan mengeksplorasi topic ini lebih jauh, apa saran yang dapat anda berikan kepada guru?
- Untuk peserta didik yang kesulitan belajar topic ini,apa saran Anda untuk guru?

b) Refleksi Guru:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut Anda berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah peserta didik dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya

- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

5) Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menuliskan di papan tulis/memberikan foto copy materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Untuk mengganti material pembuatan poster bisa digunakan bahan yang tersedia di lokasi sekolah Bapak/ibu

d. Penilaian

Penilaian Pertemuan ke 2 (dua)

Dilakukan penilaian keterampilan untuk pembuatan poster publikasi karya

Prosedur Tes : Tes Akhir pertemuan 2

Aspek Penilaian : Keterampilan

Jenis tes : Praktik

Instrumen Tes :

Lembar Kerja Peserta didik Pertemuan 2

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Ketua Kelompok : ....
Kelas : ....
Anggota Kelompok : 1. ....
2. ....
3. ....
Tema Kelompok : ....
Tujuan Pembelajaran : Membuat Poster Publikasi Karya

SOAL:
Buatlah sebuah poster publikasi karya sesuai dengan tema pilihan kelompok

masing masing, dengan ketentuan sebagai berikut:
1. Poster dibuat dalam 1 (satu) lembar kertasukiran A1
2. Berisi Judul, sub Judul, Gambar ilustrasi
3. Menerapkan unsur-unsur pembuatan sebuah poster
4. Hasil akhir boleh dicetak ataupun dikerjakan secara manual

RUBRIK PENILAIAN KELOMPOK PEMBUATAN POSTER
PUBLIKASI KARYA

No	KOMPONEN	A	B	C	D	KETERANGAN
I	Persiapan					
1.1	Mengidentifikasi masalah					
1.2	Membuat ide strategi dan konsep desain					
1.3	Melakukan brainstorming					
1.4	Merencanakan konsep poster					
1.5	Membuat sketsa alternative					
II	Pelaksanaan					
2.1	Menetapkan sketsa terpilih					
2.2	Menentukan layout					
2.3	Menentukan warna					
2.4	Menentukan teks/tipografi					
2.5	Menentukan ilustrasi					
2.6	Mengaplikasikan desain poster ke software yang akan digunakan					
III	Hasil					
3.1	Layout					
3.2	warna					
3.3	Teks/tipografi					
3.4	ilustrasi					
3.5	Hasil akhir					
	Nilai					

Keterangan :
PEDOMAN PENILAIAN

NILAI	DESKRIPSI
A	ISTIMEWA

B	BAIK
C	CUKUP
D	KURANG

Lampiran

JURNAL REFLEKSI GURU[1]

.

Pembelajaran Unit :
Topik/materi :
Pertemuan ke :
Tanggal :

A	Aktifitas Peserta Didik	
1	Apakah saya berhasil memotivasi peserta didik dalam pembelajaran ini?	
	Adakah kesulitan peserta didik untuk mengikuti? Apa penyebabnya?	
	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
B	Suasana Pembelajaran	
	Apakah saya sudah berhasil mengembangkan pembelajaran yang positif?	
	Apakah ada faktor lingkungan kelas yang membuat suasana kelas kurang kondusif?	
	Apa yang perlu saya untuk perbaiki dari kekurangan ini?	
C	Materi Pembelajaran	
	Apakah materi pembelajaran mudah dipahami oleh peserta didik?	
	Apabila terdapat kesulitan pemahaman, apa penyebabnya?	
	Apa yang perlu saya lakukan untuk memperbaikinya?	
D	Catatan khusus. Jika terdapat hal khusus seperti kejadian atau keadaan yang tidak biasa.	

1 Jurnal Refleksi Guru berfungsi sebagai alat bantu bagi para guru untuk melakukan evaluasi diri dalam pembelajara. Format jurnal ini dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dikemas dalam satu eksemplar, sehingga dapat dilihat perkembangannya pada setiap smester

Glosarium

dokumentasi: pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan; pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan (seperti gambar, kutipan, guntingan koran, dan bahan referensi lain)

https://kbbi.web.id/dokumentasi

eksekusi : pelaksanaan

feed : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial

kolaborasi : perbuatan atau kegiatan kerjasama

koordinasi : mengimbangi dan menggerakkan tim dengan memberikan kegiatan yang cocok dengan anggota kelompok dan menjaga agar kegiatan itu dilaksanakan dengan keselarasan yang semestinya di antara para anggota itu sendiri

projek : sebuah aktivitas kerja sementara yang dilakukan untuk membuat produk atau jasa dengan waktu (awal sampai akhir)

proposal : rencana yang dituangkan dalam bentuk rancangan kerja.

publikasi : pengumuman

review : ulasan

story : istilah untuk mengunggah pembaharuan status pada akun media sosial

uji publik : **uji** menurut kamus KBBI dapat berarti percobaan untuk mengetahui kualitas sesuatu atau memeriksa untuk mengetahui mutu sesuatu.

publik adalah orang banyak (umum) atau yang mengenai orang atau masyarakat, dimiliki masyarakat, serta berhubungan dengan, atau mempengaruhi suatu bangsa, negara.

upload : diunggah ke ruang virtual

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal. 2017. *Evaluasi Pembelajaran. Prinsip Teknik, Dan Prosedur*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Badaral-Tabany, Trianto Ibnu (ed). 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013.* Jakarta: Prenada Media Group.

Edi Sedyawati, dkk. 1983. *Seni dalam Masyarakat Indonesia*. Jakarta: Gramedia.

Fichner-Rathus, Lois. 1995. *Understanding Art (Fourth Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.

Galeri Nasional Indonesia. 2008. *Manifesto Pameran Besar Seni Rupa Indonesia 2008* (katalog Pameran). Jakarta.

Galeri Nasional Indonesia. 2013. *Hand Book of Collections*. Jakarta.

Hardjana Suka. (1995). *Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya*: *Yogyakarta, MSPI kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

PENGANTAR KREASI DAN IMAJINASI. Buku : Primadi Tabrani, Kreativitas & Humanitas. Ned Herrmann's book, "The Creative Brain".

Rubin, William. 1984. *Primitivismus in der Kunst des zwanzigsten Jahrhundersts*. Munchen: Prestel-Verlag.

Ruhimat, Mamat. Ahmad Yani. 2018. *Teori dan Implementasi Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*.Bandung: PT Refika Aditama.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. Nirmana: Elemen-elemen Seni dan Desain (Edisi ke-2). Yogyakarta: Jalasutra.

Septiawan Santana Kurnia, *Quantum Learning bagi Pendidikan Jurnalistik*

Soemantri, Hilda (ed). 1998. *Visual Art [Indonesian Heritage].* Singapore: Archypelago Press, Edition Didier Miller.

Suparta, I Made. 2010. *Prinsip Seni Rupa.* Repository ISI Denpasar, Dipublikasikan April 2010, http://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf

Yani, Ahmad. Mamat Ruhimat. Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018,Bandung,Remaja Rosdakarya

Yani, Ahmad, Dr.,M.Si,Ruhimat,Mamat,Dr.M.Pd, *Teori dan implementasi Pembelajaran saintifik Kurikulum 2013,2018*,Bandung, PT Refika Aditama

Zackaria Soetedja, dkk. 2017. *Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas XI.* Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

Sumber on line:

Editorial Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan http://www.depdiknas.go.id

https://docplayer.info/41605105-Pengantar-kreasi-dan-imajinasi-buku-primadi-tabrani-kreativitas-humanitas-ned-herrmann-s-book-the-creative-brain.html

http://edukasi.kompasiana.com/2010/10/11/quantum-learning-286173.html

https://ibnufajar75.wordpress.com/2014/05/31/model-model-pembelajaran-yang-sesuai-dengan-kurikulum

https://pakarkomunikasi.com/fungsi-seni-sebagai-sarana-komunikasi

https://saintif.com/presentasi-adalah/

https://serupa.id/apresiasi-seni-dan-interpretasi/

https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologi-jenis-fungsi-contoh/

https://serupa.id/model-pembelajaran-pengertian-ciri-jenis-macam-contoh/

https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensi-pengertian-contoh/

https://serupa.id/seni-rupa-pengertian-fungsi-wujud-dsb/

https://www.dosenpendidikan.co.id/ilustrasi-adalah/

https://www.gurupendidikan.co.id/presentasi/

https://www.kajianpustaka.com/2013/07/metode-inkuiri.html

https://www.seputarpengetahuan.co.id/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan-jenis-teknik-contoh.html

Profil Penulis

Informasi Diri

Nama Lengkap : Bambang Subarnas
Surel : ....
Instansi : SMKN 14 Bandung
Alamat Instansi : Jl. Cijawura Hilir No.341, Cijaura, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40287
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi

- Guru Seni Rupa SMKN 14 Bandung, 1989–Sekarang
- Wakil Sekjen Perhimpunan Penggiat Angklung Indonesia, 2020-2025
- Sekjen Asosiasi Museum Indonesia Daerah Jawa Barat, 2018-2023
- Pendiri dan Ketua Yayasan Bale Budaya Bandung, 2013–Sekarang
- Kurator Seni dan Konsultan Program Publik
- Dosen Fakultas Sastra dan Seni Universitas Pasundan

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- Magister Seni Rupa ITB 2002
- Pendidikan Seni Rupa, IKIP Bandung 1989

Informasi Diri

Nama Lengkap : Lenny Djanurlia Sukanti
Surel : lenif066@gmail.com
Instansi : SMKN 14 Bandung
Alamat Instansi : Jl. Cijawura Hilir No.341, Cijaura, Kec. Buahbatu, Kota Bandung, Jawa Barat 40287
Bidang Keahlian :

Riwayat Pekerjaan/Profesi

- Guru Seni Rupa SMKN 14 Bandung, 1989–Sekarang
- Assesor Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual BNSP, 2019–Sekarang
- Pengelola Tanaman, Joint Farme, 2019–Sekarang
- Sekretaris/Manajerial Bale Budaya Bandung, 2010–Sekarang
- Penulis fiksi/ feature berbagai media cetak, 1981–2007
- Instruktur Lukis Sanggar Ligar Sari '64/ Sanggar Olah Seni Babakan Siliwangi Bandung 1981–2007

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- Pendidikan Seni Rupa, IKIP Bandung

Profil Penelaah

Informasi Diri

Nama Lengkap : Dr. Sukarman B., M.Sn.
Surel : sukarmanb@unm.ac.id; sukarmanb@yahoo.com
Instansi : Universitas Negeri Makassar
Alamat Instansi : Jln. Mallengkeri, Parangtambung, Makassar
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi dalam 10 tahun terakhir

- Ketua Unit Pengembang, Kerjasama, dan Penjaminan Mutu FSD Universitas Negeri Makassar, 2020-sekarang.
- Koordinator Assosiasi Pendidik Seni (APSI) Wilayah Sulawesi Selatan, 2020-sekarang.
- Sekretaris Dewan Pakar ICMI Sulawesi Selatan, 2016-2021
- Pembantu Dekan I FSD UNM, 2016-2020
- Tim Pengembang Universitas Negeri Makassar, 2008 – 2020.
- Staf Khusus PR I Universitas Negeri Makassar, 2008-2015.
- Tim Penjamin Mutu PPs Universitas Negeri Makassar, 2007-2010.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- S1 Pendidikan Seni Rupa & Kerajinan, 1991
- S2 Desain, ITB Bandung, 1999
- S3 Ilmu Pendidikan, UNM Makassar, 2017

Judul Buku/Karya dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- Buku Teks *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*, 2020
- Buku Ajar *Desain Komunikasi Visual*, 2019
- Buku Ajar *Estetika*, 2016

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- Implementasi KKNI pada Capaian Pembelajaran di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, 2020
- Uji-coba Rancangan Kompetensi dan Materi Pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, 2019
- Perancangan Kompetensi dan Materi Pembelajaran Desain Komunikasi Visual pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, 2018
- Perancangan Media Pembelajaran Estetika Berbasis Komputer pada Prodi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar, 2017
- Pengembangan Paket Desain Sistem Instruksional Estetika Berbasis Aktif Learning untuk Mahasiswa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, 2016

Informasi Diri

Nama Lengkap : Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn.
Surel : sp.ramadina@gmail.com
Instansi : Universitas Widyatama Bandung
Alamat Instansi :
Bidang Keahlian : Seni Rupa

Riwayat Pekerjaan/Profesi

- 2010-2012: asisten dosen S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- 2013-sekarang: dosen Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Widyatama Bandung pada mata kuliah Metode Penelitian, Tinjauan DKV, Proses Komunikasi.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2009
- S2 Program Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung, 2012

Profil Editor

Informasi Diri

Nama Lengkap : Dr. Iriaji, M. Pd.
Surel : iriaji.fs@um.ac.id
Alamat Kantor : Jl. Semarang 5 Malang
Bidang keahlian : Pendidikan Seni Rupa

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir:

- Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa tahun 1988-sekarang
- Dosen S2 Keguruan Seni Rupa 2019-sekarang
- Dosen Universitas Terbuka bidang studi PAUD dan PDSD tahun 2001-2018
- Dosen pada Universitas Muhamadiyah Malang prodi PGSD bidang studi Seni Rupa tahun 2010-2015
- Ketua Jurusan Seni dan Desain tahun 2009-2014
- Koordinator Program Studi Pendidikan Seni Rupa 2019-2023
- Asesor Sertifikasi Kompetensi Penerbitan Buku LSP UM tahun 2021-sekarang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

- S1 Pendidikan Seni Rupa IKIP Malang tahun 1986
- S2 Pendidikan Seni UNNES tahun 2008
- S3 Pendidikan Seni UNNES tahu 2019

Publikasi (10 tahun terakhir):

- Buku Modul Pengembangan Materi Bidang Studi Seni Budaya SMP, Materi PLPG, PSG UM tahun 2012.
- Buku Ajar Konsep dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya, tahun 2015.
- Book Chapter "Problematika: Sekolah, Guru, Siswa, dan Nilai Lokal di Masa Pandemi Covid 19, tahun 2021.
- Book Chapter "Seni dalam Trilogi Fislsafat Ilmu" tahun 2021.
- Book Chapter "Paradigma Pendidikan Seni Era Revolusi Industri, tahun 2021.
- Karakteristik Sosio-Budaya, Pergeseran dan Pola Adaptasi Kriya Gerabah Pagelaran Malang judul artikel pada Jurnal Bahasa dan Seni: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Pengajarannya, tahun 2019.
- The Transmission System of Pottery Craftsmanship in the Context of Socio-Cultural Changes judul artikel European Union Digital Library.
- Analysis of the Local Wisdom on Character Education within judul artikel in International Seminar on Language, Education, and Culture, KnE Social Sciences, terindex WOS Proceedings Series Journals Search EAI

Judul penelitian (10 tahun terakhir):

- Pengembangan Model dan Materi Pembelajaran Apresiasi Seni dengan Pendekatan Asosiatif Berbasis Keragaman Seni Nusantara untuk Siswa SMA, tahun 2016.
- Identifikasi Karakteristik Visual, Teknik dan Makna Simbolik Kriya Gerabah di Desa Pagelaran Kabupaten Malang sebagai Sumber Belajar Berbasis Kearifan Lokal, tahun 2017.

- Pola Adaptasi Kriya Gerabah Desa Pagelaran Kabupaten Malang dalam Konteks Perubahan Lingkungan Sosio-Budaya, tahun 2018.
- Adaptasi dan Sistem Penularan Kriya Gerabah Pagelaran dalam Konteks Perubahan Lingkungan Sosio-Budaya, tahun 2019.
- Analisis Nilai-nilai Kearifan Lokal Pendidikan Karakter dalam Sistem Penularan Kriya Gerabah di Malang, tahun 2020.
- Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Ragam Hias pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Di SMPN 12 Malang, tahun 2021.
- Pengembangan Intelectual Property Digital 3 Dimensi Wayang Krucil Panji Dan Wayang Gedek Asun Kedah Malaysia, tahun 2021.
- Natdye (Natural Dyeing) Trenggalek: Pengembangan Media Edukasi Batik Pewarna Alam Berbasis Virtual Reality (VR) Sebagai Promosi Aset Wisata Budaya Kabupaten Trenggalek, tahun 2021.

Profil Ilustrator

Informasi Diri

Nama Lengkap : Wanda Widiyawati
Surel : wandawdyt777@gmail.com
Alamat Kantor : Patio Verde 2 Kav.Q, JL Cigadung Raya Barat 8, Cibeunying Kaler, Cigadung, Bandung, Jawa Barat, 40191
Bidang Keahlian : Desain Grafis/Ilustrasi

Riwayat Pekerjaan:

- Desainer Grafis CV Matso Brother (Bandung), 2020-sekarang
- Intern Ilustrator Mizan Pelangi (Bandung), 2018

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

- Desain Komunikasi Visual Itenas Bandung, 2016-2020

Buku yang Pernah dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

- Fitrini, Erna. 2018. *Aktivitasku Seri 1, 2, dan 3*. Bandung: Pelangi Mizan
- Olansyah, M. Panji. 2021. *Brought Together For Love*. Jakarta: Media Kita
- Sulaiman, Fajar. 2021. *Sabar Paling Dalam*. Jakarta
- Baihaqi, Alfi. 2020. *Awalan Pada Akhiran*. Bandung: CV Future Business Machine Solusinda. 2020
- Infografik Buku Laporan BI TW III 2019

Penghargaan (10 Tahun Terakhir):

- Juara III Visualthon BIRMS (2018)

Profil Desainer

Informasi Diri

Nama : Yon Aidil Indra

E-mail : yonaidil074@gmail.com

Alamat Kantor : Jl. Sekehaji Raya J2 No. 10B, Jatiendah, Bandung

Bidang Keahlian : Desain Grafis dan Penerbitan

Riwayat pekerjaan/profesi dalam 10 tahun terakhir

- SMK Nasional Bandung, guru mata pelajaran Fisika, Teknik Animasi 2D3D, Desain Media Interaktif, Pengolahan Citra Digital, dan Produk Kreatif & Kewirausahaan, Agustus 2018 – sekarang
- Tim leader desain dan layout buku Tematik Kurikulum 2013 SD/MI Kelas I-VI, April 2013 – September 2018

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

S1: Institut Teknologi Bandung, 1996

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

- Dasar-Dasar Kegrafikaan, Kemendikbud, 2020, sebagai penulis dan desainer
- Buku Kerja Tematik Kelas V, Acarya, 2015, Bandung, sebagai penulis
- Sumber Daya Alam NAD, Acarya, 2015, Bandung, sebagai penulis
- Buku-buku Tematik kls I - VI seluruh tema buku siswa dan buku panduan guru, April 2013 – September 2018, sebagai desainer